
Nisekoi
ANIME NEW TYPE

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

# 游戏·人

¥16
2011.4
Vol.
41
UCG

卷首特稿
## 超新星纪元
休闲游戏启示录

【传世之书】
## 掌上新次元
3DS诞生幕后



— 特别企划 —
## 群乐时代
与游戏有关的那些事、那些人

工作室物语
## Hudson:开往深渊的火车

滩边旧拾
## 永恒的绿衣英雄 塞尔达传说25周年特辑

【热点追踪】3DS：史上最暴利主机? | 偷走《半条命2》的天才少年 | 探寻任天堂黑历史




Music CD 樱花散



卷首



# 别树

三月煦暖的阳光透过淡绿的窗纱，斜射在雅致的木床上。屋外百鸟争鸣，把我从一夜的美梦中唤醒。

推开竹门，走到阳台上。眼前是充满生机的阳春画面：清晨柔和的阳光穿过林间的枝叶，留下光的轨迹，草丛与野花沐浴在摇曳的光影中，泛起淡淡的光晕。林间有鸟儿扑腾着翅膀，叽叽喳喳地在树枝间飞来飞去。清风拂面，空气中夹杂着田野、树木与晨露的味道。我坐在阳台的摇椅上，让身体贪婪地接受自然的恩泽。

阳台一角的屋檐下，挂着一块木牌，上书“别树”二字。

这是别于榕树之上的木屋，屋子的主人是一位自由撰稿人。一年前他离开了工作7年的北京，带着7年来存下的可怜的5万块钱回到了老家。“这些钱在北京真连厕所都买不了，但在这里，却可以盖一座别墅。”他说。

他用自己微不足道的积蓄买了材料、请了水电工人，在自家果园附近的一棵大榕树上建起了木屋。这就是他的“别墅”，或者说“别树”。这座别树具备了豪宅的一切要素，它拥有超低的容积率和超高的绿化率。它南北通透，一面朝向果园，另一面可以享受潺潺溪流与巍峨群山的无敌视野。屋子里的设备一应俱全，有高清电视机，有游戏机，有沙发、茶几、衣柜、餐桌，他可以用电磁炉做饭。屋里甚至有淋浴房和抽水马桶，管道通往果园边上的沼气池。

“一年前我还在北京像蟑螂一样活着，租在脏乱的房子里，每月还要给房东2000元的租金。一天有3个小时堵在路上或被挤扁在地铁里。周末好不容易出外游玩放松一下，却有大半天时间堵在出城的路途中，景区里同样是看人头多过赏景。”他说，有一次筋疲力竭地加完班回家，在公交车上睡到了终点站，步行回家时途经一个别墅区，看着里面零星的灯火，偶尔几辆豪车进出，他突然无比怀念自己的老家，怀念那田野旁稀疏的灯火——那里才是属于他的地方。

现在他以自由撰稿以及在网上接一些设计活维生，月入4000，月开销不过千元——其中无线上网的网费占了不小的比例。他会坐在树屋的阳台上写稿，把笔记本带到溪边，坐在岩石上，一边钓鱼一边做他的美术设计。最近他刚刚分期付款买了一辆赛欧，偶尔开进城里找他的中学同学，用城市里才有的歌舞与酒食调剂一下过于宁静的山野生活。同学们都叫他“隐士”，对他自己设计的别树啧啧赞叹，说这京城里回来的文人就是有才华。

他在北京奋斗7年始终走不出城中村，距离房子越来越远。当他回到村里，只用一年就过上住别树、开小车、“高高在上”的生活。他对当前生活状态惟一的不满是身边的朋友太少，村里的年轻人早就走光了，只剩下老弱病残。

“如果有一天，我的别树附近建起了别树群，那么，这里会成为一个世外桃源。”

星夜
2011.4.21




游戏·人 第41辑

责任编辑：陈岩星
封面设计：葛华栋



**《游戏·人》通信地址**

兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮编：730020　Email：gamer@ucg.cn

读者服务部电话：0931-8674805

CONTENTS

P15 传世之书
掌上新次元
3DS诞生幕后

P34 工作室物语
Hudson
开往深渊的火车

P3 卷首特稿
ANGRY BIRDS
超新星纪元
休闲游戏启示录

P25 特别企划
群乐时代
与游戏有关的那些事、那些人

业界风云



游戏风采



P76 滩边旧拾
THE LEGEND OF ZELDA 25th ANNIVERSARY
永恒的绿衣英雄
塞尔达传说25周年特辑

P92 滩边旧拾
超人战天尊
Capcom的超级漫画英雄之梦

文化漫谈

P122 斑斓之书
串起《孤岛危机》和地球智慧文明的线索
关于纳米服的故事



影漫世界



动漫秀 P66
看他们七十二变！
二次元变身档案馆

映画馆 P56
历史传承者 漫谈二战影视与游戏





文 Lancer 美编 木仙



# 超新星纪元
## ——休闲游戏启示录

每年的游戏开发者大会(GDC)是预见未来一年乃至几年内游戏产业走向的专业展会。今年GDC的最大热点却不是来自传统游戏厂商,而是智能手机厂商、休闲游戏厂商与独立游戏厂商。岩田聪在基调演讲中提出的智能手机威胁论振聋发聩,台下观众却不免为其缺乏惊喜的演讲内容而呵欠连天,演讲结束后立即飞奔距离场馆仅一街之隔的芳草地艺术中心,为苹果iPad2的发布而欢呼雀跃。

2010年,智能手机、平板电脑与社交网站的持续升温,开始将游戏产业的热点从传统主机平台转移到这些更具主流色彩的新平台。在这一年,任天堂制造的休闲游戏泡沫破灭,全球传统意义的游戏产业大幅萎缩,休闲游戏的产值转向社交网站与智能手机。Zynga与Rovio是这两大平台上最具代表性的超新星,他们以全新的商业模式,在短短的时间内将用户数量做到让传统游戏厂商咋舌的规模。Zynga是第一家拥有2亿用户的游戏厂商,Rovio的《愤怒的小鸟》创造了销量过亿的最快纪录。岩田聪担心这些内容极其简陋(虽然任天堂的《脑白金》同样极其简陋)、近乎免费提供的休闲游戏将在根本上破坏人们的游戏价值观,长此以往游戏在人们心目中将会像电视节目一样成为一种免费提供的娱乐形式。

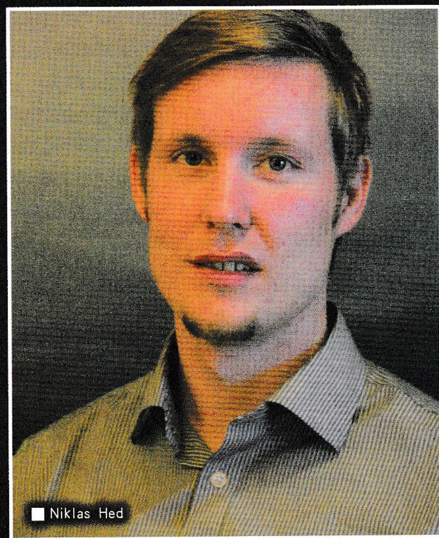
以索尼为代表的游戏产业传统势力则认为,新平台上的休闲游戏是对游戏产业的有益补充,将会让更多人开始接触游戏,他们将逐步开始接触更具内涵、价值更丰富的传统游戏,当年任天堂提出"扩大游戏人口"的夙愿将由这些外围厂商代劳。至于那些休闲游戏世界里的超新星,也许那璀璨光芒的代价是将自己燃烧殆尽,或者在残留的黑洞中形成一个新的宇宙……

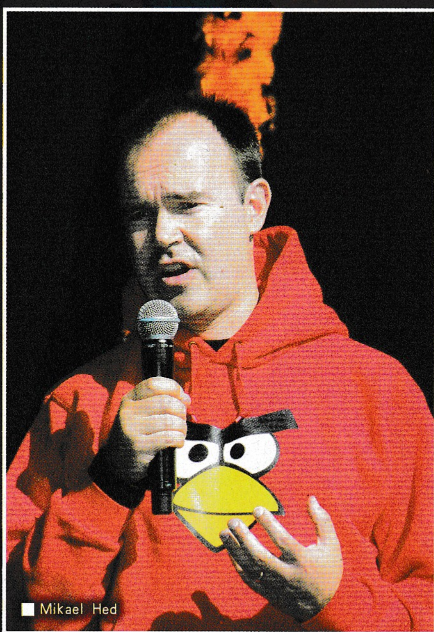
## 愤怒的小鸟

2010年伊始,微软与Activision都迫不及待地争抢"2010年度头号大作"的头衔。等到了年底盘点之时,人们突然发现这一年最流行的游戏既不是《光环 致远星》,也不是《COD 黑暗行动》,而是来自一个意想不到的角落——漫天投射的鸟与绿气球般的猪成为这一年最抢风头的游戏角色。《愤怒的小鸟》是又一个世界级的时间杀手,玩家数量超过1亿人,每天谋杀了人们2亿分钟的时间,有3万亿只猪被打爆。它成为68个国家下载量最高的iTunes付费软件,也是史上下载量最高的付费游戏。这个不起眼的小游戏正在成为一个跨媒体的大品牌,有6万种关联玩具。今年1月一个《愤怒的小鸟 Rio》预告片在YouTube创造了一个周末50万的访问量,《愤怒的小鸟》官方视频总访问量超过2700万。据估算,《愤怒的小鸟》已创造超过5000万英镑的市场价值,对于一个开发成本不到10万英镑的游戏,这真是让所有开发商羡慕妒忌的数字。

每隔一段时间就会出现一款成为社会现象的休闲游戏,这次的幸运儿是芬兰游戏开发商Rovio。创始人是堂兄弟Mikael Hed与Niklas Hed,在2009年初,他们相信智能手机将成为下一个主流媒介,一个巨大的市场正在诞生。对休闲游戏不屑的传统游戏开发商们认为Rovio的成功纯属运气,但Mikael Hed相信在一点点的运气之外也有必然原因:"我们一开始就努力将所需的运气因素降到最低,我们相信这是我们所做最棒的游戏。"

Hed兄弟首先要做的是让摇摇欲坠的Rovio避免破产危机。在2009年初,Rovio的资金链濒临断裂。在《愤怒的小鸟》之前,他们总共开发了51款游戏,其中部分作品以数百万美元的价格卖给了EA、NBGI等大发行商。囊中揣了七位数的资金后,Rovio决定打造属于自己的品牌。


Niklas Hed


Mikael Hed

30 岁的 Niklas 说："我们知道要做 10 到 15 个游戏才能得到一个成功的游戏。"

那时 Rovio 总部位于赫尔辛基市中心，拉开办公室的窗帘会看到一个漂亮的庭院。在 3 月末的一个下午，一个年轻设计师就在那里介绍了自己的最新创意。此人名叫 Jaakko IiSalo，2006 年加入 Rovio。在此两个多月前，他已经向数百人介绍了他的创意，他展示的画面中有一只圆滚滚的鸟，在地面上不断往前走，前方是一堆色彩鲜艳的方块。讨人喜欢的肥鸟形象让所有看过那张截图的人都心生好感，于是在 8 个月的制作与数千次的修改之后，经历了项目几乎被取消的危机，Niklas 发现这款游戏逐渐具备了令人上瘾的潜力。在圣诞节前，他看到老母亲在厨房里忘我地玩着游戏，炉子里的火鸡被烧焦也浑然不知。Niklas 说："她从来不玩游戏，于是我意识到：就是它了！"

把 Niklas 的母亲玩到忘记火鸡的游戏就是《愤怒的小鸟》。

现在 Rovio 总部搬到了赫尔辛基西部 20 分钟车程的埃斯波，那是位于码头附近一座暗灰色的大楼，附近海面在冬季时长期结冰。Rovio 的办公楼层里容纳了 40 名员工，他们刚搬到那不到半年，现在他们已经嫌地方不够用，很快会搬到另一座办公楼。首席执行官 Mikael Hed、首席运营官 Niklas Head 与 42 岁的 Peter Vesterbacka 共用一间办公室，他们是 Rovio 的三巨头。Vesterbacka 于 2010 年 3 月加入 Rovio，在他名片上写的头衔是"神鹰"（Mighty Eagle），一些古板点的报社将他的职位解释为"北美业务开发主管"，被长期派驻硅谷进行商业拓展。除了这头神鹰外，在 Rovio 还有"鸟语者"、"营销僚机员"、"鸟观察家"等"鸟头衔"。

Niklas 于 2003 年创办 Rovio，现在他负责生产，Mikael 比他年长 4 岁，留一头整齐的棕发。Mikael 性格沉稳，思考与说话的速度都比较慢，习惯有条有理地分析问题。他有两个孩子，一个三岁，一个五岁。去年由于《愤怒的小鸟》大热卖，他下决心把自家的房子重新装修了一遍。

# 硅谷恶农

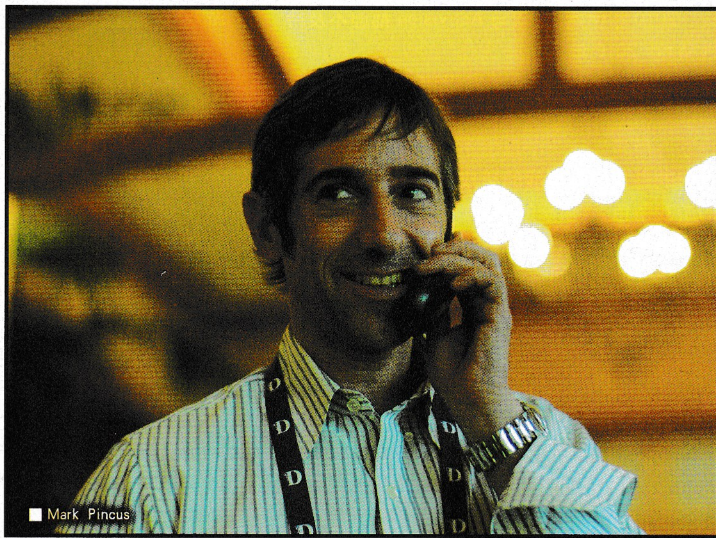
2010 年 Rovio 是欧洲游戏业界的闪亮新星，而在同一年，当美国游戏产业深度萎缩，一颗耀眼的超新星在旧金山市波切罗山爆发。这一年 Zynga 的市值超过了员工数量多数十倍的 EA，直逼全球游戏产业霸王 AB。Zynga 的原办公楼本为波切罗山佛蒙特街的一家炸土豆片工厂，他们的工作也跟农产品有关——他们创造了 2010 年全球最流行的社交游戏《FarmVille》，让全世界数亿白领在办公室里过起了农场生活。

自从 2007 年推出其首款互联网游戏，Zynga 迅速成长，4 年来，他们的营收状况对外界来说一直是一个谜（Zynga 是私营企业因此无需对外公布财报）。直到 2011 年 3 月，为了融资 5 亿美元，Zynga 首次对外透露他们的 2011 年营收将达 18 亿美元，其中净利润预计可占到 6.3 亿美元。这个数字远高于此前业界估计的 2010 年 5 亿美元营收。报告显示，融资 5 亿美元后，Zynga 的总市值将达到 100 亿美元。市值是利润的 16 倍，看起来确实不存在什么泡沫。半年来，Zynga 一直是二板市场上交易最活跃的私营公司之一，而与之命运连成一体的 Facebook 目前市值已达 500 亿美元。

曾在 Zynga 担任要职的匿名人士 A 君透露，大多数分析家对 Zynga 现象的总结都是错误的，Zynga 创始人兼 CEO Mark Pincus 曾在一次会议中向他道出公司成功的真正秘诀："我不需要他妈的创新，我们不比竞争对手聪明。只要把他们的东西抄过来，然后一直做到他们的规模。"《旧金山周刊》采访过多名曾在 Zynga 就职的员工，结果证实了该内部人士爆料的 Zynga 剽窃行径。据透露，Zynga 将剽窃其他公司游戏创意视为家常便饭，他们的长处在于会用更强的营销技巧让剽窃作品超越原作。事实证明，这种典型的中国式互联网企业生存之道在硅谷同样可行。

2010 年 Zynga 是互联网行业里最令人羡慕的公司之一，也是最令人嫉恨的公司之一。Zynga 的游戏创意剽窃恶行早被无数新闻博客曝光，从《FarmVille》、《FishVille》、《PetVille》到《Cafe World》、《Mafia Wars》，Zynga 的流行作品几乎都是从其他厂商那里顺手牵羊而来。起诉或正准备起诉 Zynga 的公司不计其数，但迄今为止还没有人真正告倒了 Zynga。游戏创意的借鉴与侵犯知识产权之间存在着难以界定的模糊地带，正如任天堂无法控告 Move 侵权，Zynga 的行为虽然让一些业内人士不齿，却也对之无可奈何。

谷歌以其"不作恶"的企业座右铭赢得世界的尊敬，而 Zynga 以相反的原则同样大获成功。据透露，Zynga 的非正式座右铭是"作恶"（Do Evil）。匿名的 A 君说："我敢斗胆地说一句，Zynga 是我去过的最邪恶的地方之一，从文化到商业手段都是如此。我已尽自己所能让我的朋友，和朋友的朋友不要在 Zynga 工作。"


Mark Pincus

业界观察家认为，以其"流氓作风"崛起的 Zynga 就像一颗超新星，虽然在爆发时光彩夺目，但在爆发之后等待他的命运将是灰飞烟灭。去年下半年，《FarmVille》与很多转瞬即逝的网络现象一样出现严重衰退迹象，每月用户数量减少了 26%。Tom Bolich 曾是 Zynga 的首席工程师，拥有其 40 万股股份，由于看淡公司前景，他选择抛售股份套现。Bollich 说："这些游戏就像往漏了口的桶里倒水，虽然能吸引不少人，但无法久留。"

不少业界观察家认为，对于休闲游戏的流行，运气比实力重要。犹他州一位 14 岁少年

开发的《泡泡球》曾在某个星期将《愤怒的小鸟》赶下排行榜首位。任何业余开发者都有成为下一只"怒鸟"的可能，Rovio也无法保证其游戏总是受欢迎。基于社交网站的休闲游戏门槛比AppStore高得多，二者在游戏制作方面同样没有难度，但网络社交游戏需要很高的市场运作能力。尽管如此，市场能力强的对手无处不在，EA、Playdom等都在Zynga的下面虎视眈眈，在这些对手面前，Zynga除了用户基数大的先天优势，在游戏研发实力、市场运作能力等方面都没有明显优势。此外，Zynga的作品风格单一，如果遇到市场的气候变迁，纵横业界30年、已形成最广阔产品线的EA可从容应对，而Zynga也许会像恐龙一样遭遇灭绝危机。

# 追逐苹果



崛起于网络时代的游戏公司们都有些过速增长的隐忧。他们因为某种游戏类型的突然流行而爆发，却不知那耀眼的光芒能维持多久。Hed兄弟知道耐心的重要，他们用8年的努力换来了《愤怒的小鸟》的一夜成名，他们知道哪种游戏能让人上瘾。Mikael生长在海边小镇瓦斯塔，7岁时搬到赫尔辛基。他的父亲Kaj曾是一名企业家，创办了多家公司，包括商务软件公司Trema，该公司于2006年以1.5亿美元卖给了一家私营企业。Niklas住在距离赫尔辛基45分钟车程的小镇，从小与Mikael一起谈论游戏与创意，他的童年玩伴Sakari Toivakainen说："Niklas非常热爱他的物理游戏，他过去用PASCAL语言编程，12岁时就能让球在电脑中按照物理特性滚动。他从不放过任何创意。"

1996年Mikael在芬兰陆军完成了一年的兵役，之后进入法国南部与新奥尔良的商学院。与此同时，Niklas还在赫尔辛基大学报了一个计算机科学的课程。2003年，他和两位朋友报名了诺基亚与惠普举办的游戏创作大赛，在早期的智能手机上开发了一个多人游戏。当时就职于惠普的Vesterbacka就是活动的组织者之一，他对Niklas的游戏印象深刻，建议他自己开家游戏公司。这家公司原名Relude，Niklas热情洋溢地邀请Mikael当CEO，当时Mikael还有点犹豫，他说："我不认为这家公司能赚到钱，但这正是我想从事的行业。"

Mikael投资了几千欧元，租了间办公室。第一年，两人合力开发一款战略游戏，并获得了"数码巧克力"公司的转包合同。那一年末，他们将公司更名为Rovio，在芬兰语中的意思是"篝火"。Mikael的父亲Kaj向Rovio注资了100万英镑，于是公司开始扩张。Mikael说："那是2004年的好时光，世界正在从网络泡沫的劫难中复苏。但我认为应该采取更长远的发展战略，我们不想再吹一个泡沫。"2005年中，由于与父亲意见不合，Mikael曾短暂离开Rovio，之后加入出版业，创作了一系列漫画，以侦探August Jessor为主角。

Kaj是按照传统商业模式经营Rovio，将公司规模不断扩大，投入更多人力物力开发大作，然后与EA、NBGI等大公司谈合作。然而在运营成本大增的同时，Rovio却拿不出热卖的大作。2007年Rovio开始裁员，到2009年，公司员工数量从巅峰时的50人减少到12人。Niklas决定改造Rovio，他说服Kaj，劝说Mikael重返Rovio。当时公司已濒临破产，Kaj决定从台前走向幕后，由Mikael出面力挽狂澜。




Mikael离开Rovio的同一年，iPhone上市，引发了智能手机革命，AppStore浮出水面。手机开发商们不需要再逐一联络规格制式各不相同的手机厂商们，他们拥有了一个相对固定的平台，可以像家用机行业一样开发游戏，而门槛却比家用机低得多。对Rovio来说，AppStore最便利的地方是解决了普遍困扰广大小游戏公司的发行问题，Niklas说："iPhone打开了整个世界，只需联络一家公司即可获得覆盖全球的发行网络。"

2009年初重返Rovio后，Mikael与Niklas一起制定了公司的营救计划，AppStore是该计划的关键环节。他们在继续做外包的同时也抽出一点精力制作自己的iPhone游戏，逐渐放弃其他平台。两兄弟知道iPhone是业界的时尚引领者，征服了iPhone就能征服其他平台。通过市调数据，他们发现iPhone的用户构成不像其他主机那样偏向于某个群体，而是普遍流行于所有人群。所以为iPhone开发游戏就要以吸引所有人为目标。此前他们参与外包的大多是科幻与恐怖题材，仅适合特定人群。Rovio制定的初步目标是制作一个可以扩展到其他平台、同时活用iPhone特性的游戏，他们发现围绕物理特性的FLASH游戏很流行，所以将物理效果作为新作的关键。这款游戏必须简单到无需任何提示就能让所有人轻松上手，让玩者在一分钟内就能完全体验到游戏乐趣，而且还要有一个醒目的图标，使其能在汪洋般的AppStore程序中更吸引眼球。

Rovio的首席游戏设计师Jaakko Iisalo一口气提出了10种游戏创意，到2009年3月终于想出了让所有人满意的点子。在最初的设计方案中，每种颜色的鸟都有一个对应颜色的方块，按一下方块，对应颜色的鸟就会飞过来将其撞破。所有的鸟均无特殊能力，但可以收集鸟蛋提高能力。弹射的创意在后期提出，不过原本是朝着建筑物的方向划动手指，而不是使用弹射器。猪也是在后期才加入，只是为了给怒鸟撞毁建筑一个合理的理由。原本它们只是毫无特征的水滴，碰巧当时猪流感的新闻成为世界关注的焦点，于是他们就用绿猪替代了水滴。接着参与试玩测试的玩家提出异议，他们认为看起来如此温顺的猪不应该受到如此对待，所以Rovio的开发人员们想到了猪偷走鸟蛋的背景故事。

Mikael原本只给这款游戏安排了2.5万英镑的制作预算，制作人员将其作为一个业余项目，利用闲暇时间逐步完成。在开发《怒鸟》的半年内，Rovio为其他公司代工制作了4款游戏。

《怒鸟》是Rovio的第52款游戏。到2009年冬季，Mikael意识到这个业余项目很可能成为Rovio历史上最好玩的游戏。Iisalo说："每测试一项功能就要射一只鸟，有时不知不觉地就玩了15分钟，身边还引过来5个围观者。"

# 创意掠夺

在游戏产业里，独立小开发商日益成为创新的主体，而负责商业运作的发行商们反而沦为追逐市场热点的跟屁虫。Rovio与Zynga在相同的时期同样因为休闲游戏而成为业界新贵，但身分的不同决定了二者企业气质的截然相反。Zynga是运营商，与发行商一样，它更关心的不是游戏开发，而是商业运作。Zynga并不掩饰它对创意精神的践踏，《FarmVille》不仅缺乏原创性，而且可能是抄袭的二三手游戏创意。最早为人们所关注的农场题材游戏应该是十几年前MMV的《牧场物语》，《FarmVille》只是借助一个更大的平台、以新型的商业模式将其推广到更适合它的消费群体。不管是《FarmVille》、《FishVille》还是《Cafe World》，都是基于社交游戏设计师们所说的"强迫性冲动循环"。所谓的游戏性只有最基本的操作：点击农作物将其收割、点击厨房里的火炉、点击鱼进行喂养，然后获得虚拟的金钱，升级自己的农场、饭馆或鱼缸，如此往复。最成功的游戏往往便是如此简单。与任天堂的《脑白金》一样，Zynga为它极度简单的社交游戏戴上了科学的光环。2009年Pincus曾向《时代》杂志透露Zynga专门聘请了一位著名的行为心理学家。

所有最成功的社交游戏都必然要发动玩家形成口耳相传效应。《FarmVille》成功的关键就在于把它的每一个玩家变成一个活广告。游戏会不断提醒玩家将其最新游戏进度发布到Facebook上，博客圈的好友们会被突如其来的农场礼物与好友的帮忙请求淹没，不管愿不愿意，当他们无数次地看到来自好友的虚拟金鱼与茄子，总会偶尔心血来潮一次，点开链接查探究竟。Zynga的这种宣传策略把每个用户都变成了垃圾广告携带者，因而也成为真正的玩家与游戏设计师们痛恨Zynga的又一个理由。还有人对Zynga游戏的丑陋画面深恶痛绝。佐治亚理工学院教授及Persuasive Games创始人Ian Bogost说："我们从来没见过如此故意地无视美术设计。"他认为Zynga的游戏设计完全是一种市场行为，"就像乱采矿行为一样，他们根本不关心这种游戏能否长久发展……这种思维在石油公司或者医药公司那里经常会听到，但是在艺术与娱乐领域很少见。"


■《FarmVille》的玩法对于模拟经营类玩家来说并不新鲜。

Zynga知道自己被整个游戏业所痛恨，但他依然在羡慕嫉妒恨的目光中义无反顾地走自己的邪恶之路。因为它的目标群体不是玩家，他们更多的是一些中老年妇女。旧金山iPhone游戏开发商Ngmoco副总裁Jason Oberfest说："多数用户并不认为自己是玩家，年长一些的人认为这些游戏跟电子邮件差不多。"Pincus在《时代》杂志专访中如此辩护："他们制作的是电影，而我们做的更像是每周一集的电视节目。"

不管人们对Zynga如何痛恨，它的成功无法抹杀。Zynga在Facebook上的游戏用户平均每月保持在2.3亿以上，这几乎是整个电子游戏产业的玩家数量总和。按照玩家数量计算，Zynga超过了地球上的任何一家游戏公司，这就是他百亿美元的公司价值所在。在Web2.0时代，以免费创造规模，再以规模创造收益是行业的黄金法则。Zynga的主要收入来自部分玩家真金白银购买的虚拟道具，这些玩家被Zynga称为"鲸"，他们规模巨大，每个月会在网络上花费20美元以上。《FarmVille》的道具价格不便宜，最受欢迎的粉红拖拉机一个要3.5美元，还要外加0.6美元的燃料才能让它开起来。买一匹布雷顿马要4.4美元，买4只鸡要5.6美元……大约相当于一只现实世界里的鸡。

资本积累的过程本身就是一个财富掠夺的过程，虽然在文明社会里不再有西方资本主义初期赤裸裸的抢夺，很多伟大的企业都有过一些不光彩的历史。许多Zynga的在职员工承认公司是建立在抄袭的根基之上，但他们认为这是业界的正常现象。逐利是资本的天性，每一个商机都会引来各路投机资本，产品雷同是现代市场竞争的常态，在游戏产业里更是习以为常，从5年前的练脑游戏热潮，4年前的健身游戏热潮，到3年前的吉他游戏热潮，再到现在的现代战争FPS热潮，除"异质"自居的任天堂外，没有哪家公司敢挺直腰板、毫不理亏地教训Zynga抄袭无耻。在这个抄袭成风的行业里，Zynga的罪过在于它比别人抄得更肆无忌惮，而且时常让被抄袭者被踢出局。"走别人的路，让别人走投无路"——这才是Zynga的恶之所在。

# 鱼跃龙门

Zynga拒绝创新的理由是"新鲜事物总是难以立刻为市场所接受"，Zynga的策略是在其他公司的新鲜事物开始出现成功苗头之时捷足先登。虽然它有足够的财力与人力开发大量原创新作，只有抄袭之术能让它在最短时间内抓住市场热点。

小公司更有在休闲游戏上进行创新的勇气与动力。由于制作成本低廉，即使失败损失也不大，而一旦成功，将从此跃入龙门，改变命运。2009年12月，《愤怒的小鸟》在AppStore上推出——却是一个失败的开始。在最初三个月，在最重要的英语地区市场上，《怒鸟》与其他成千上万的平凡之作一样被淹没。市场部主管Matt Wilson说："我们很早就意识到这些市场也许很难打开，所以我们开始在一些小国家进行尝试。"在芬兰地区的AppStore上《怒鸟》顺利跻身游戏类软件首位，不过下载量也就是几百套而已。接着在瑞典、丹麦、希腊与捷克接连传来喜讯，在这些欧洲小国的下载量渐渐达到了三四万。虽然不算多，却已是AppStore普通小软件平均下载量的四倍。

《愤怒的小鸟》在英美市场上的重要转机来自Chillingo，这家独立发行商曾在AppStore上推出多款热门软件，与苹果有密切的合作关系。Rovio搭上了Chillingo这条线，得到了向苹果高层演示《怒鸟》的机会……

2010年2月11日，苹果同意将《愤怒的小鸟》作为本周推荐游戏，放在英国地区AppStore的首页。作为预热，Rovio制作了一个YouTube的预告片，在网友中意外引爆狂热反响。迄今为止，该预告片总计被观赏1700万次，在iPhone游戏中排名第二。Rovio还制作了42个新关卡，比起略显简陋的原作，在想像力与趣味性方面都大幅提高。之后Rovio又制作了一个免费的简化版。这三招就像为《怒鸟》打通了任督二脉，潜能被源源不绝地释放出来，在AppStore的下载量排名从600名坐火箭般蹿升到第一名。英国的怒鸟风暴很快传至美国，4月份，该作也登上了美国的AppStore首位，自此从未跌出Top10。

与Hed兄弟想像的一样，征服了iPhone就征服了智能手机的世界。《愤怒的小鸟》很快打入安卓，在几个月的时间内下载量超过2000万。今年1月，它是苹果Mac App Store的首发游戏之一，首周销量超过15万套（英国售价为3英镑），稳居榜首。当怒鸟飞临独立跨平台下载平台GetJar，蜂拥而至的下载者挤爆了服务器。该公司CEO Ilja Laurs说，他们的下载平台原本可

以承受预计访问量三倍以上的规模，而《怒鸟》的下载量达到预期值的七倍。Laurs说："不得不承认它的需求量超出了我们的预期，它能吸引所有人，无一例外。"




诺丁汉特伦特大学国际游戏研究部主管兼心理学教授Mark Griffiths说："它和我对赌博所做的研究非常相似，就像老虎机一样，如果没赢，脑子里就会想为什么没赢，这样就会形成'认知性受挫'。摆脱这种受挫感的惟一办法就是再玩一次。"2008年。休闲游戏公司Popcap曾资助东卡罗莱纳大学心理生理学系主任Carmen Rusiello进行了一次研究，结果发现《宝石迷情》等休闲手机游戏提产生的"认识性受挫"会大大增强玩家的情绪与紧张程度。这种游戏必须非常简单，如果太复杂，人们就会失去坚持下去的动力。而且还要产生持续性的刺激，老虎机每分钟可以赌30次，《愤怒的小鸟》也可以每隔几秒钟试一次。

这种过于简单的游戏不能像高清大作一样装进精美的盒子里，然后贴上60美元的价格标签。AppStore的低价标准是最适合Rovio的市场定位。玩家可以用不到掌机游戏十分之一的价格获得物超所值的游戏体验与服务。Rovio会免费定期更新，如此也能不断与顾客保持活跃的联系，让他们总是在谈论《怒鸟》。Rovio尽力回复粉丝的每一条微博留言与信件，与玩家探讨新鸟的设计，将粉丝的设计创意融入到新关卡中。"大家会认为这是一家真正关心他们的游戏公司。"Mikael说。

Mikael注意到有些玩家直接把《怒鸟》叫做"触摸屏游戏"，将其视为智能手机游戏的代名词。它不仅是休闲小程序，也是不少用户学会用iPhone的启蒙软件。Forrester数字娱乐分析家James McQuivey说："我们才刚刚学会触控式电子产品，它是如此直观的体验，让我们产生渴求。《愤怒的小鸟》训练了我们的大脑深处部位，你的每次成功都会得到奖励。"



# 横行霸道

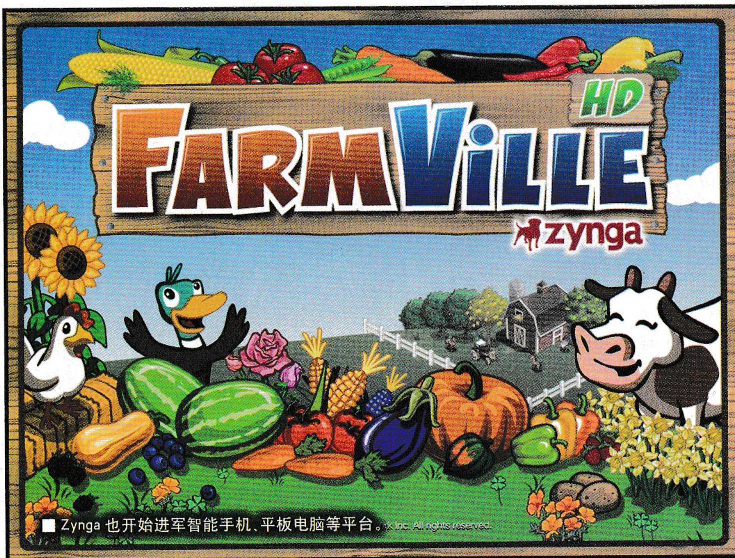



在AppStore数十万的软件中脱颖而出，《怒鸟》拥有的不止是能令人上瘾的游戏性，还有中彩票般的运气。在休闲游戏的成功理由之中，"运气"是一个无法否认的重要因素。在2009年6月《FarmVille》发布之前，Zynga也有过一些成功之作。而这款让它家喻户晓的游戏当时看不出任何王者之气。关注美国休闲游戏行业的人可能会知道更早之前佛罗里达州Slashkey公司推出的《Farm Town》，虽然农场经营的创意并不新鲜，《Farm Town》利用社交网络的特性，要求玩家时常上线照看自己的农场，才能让农作物健康成长。Zynga整个拷贝了Slashkey的创意，从指令到界面布局，连画面都相差无几，都是二头身的角色、方块状的土地与庄稼，收割庄稼赚虚拟金钱，抓个Facebook伙伴当邻居，平常互相帮助，交换物品。所有明眼人都能从这两款游戏中看到Zynga的抄袭行为，但Slashkey却没有起诉Zynga，也许双方在幕后达成了某种协议？

在更早之前，Zynga的《Mafia Wars》曾惹来官司。该作于2008年6月推出，8个月后，独立制作人David Maestri委托律师状告Zynga，声称《Mafia Wars》"克隆"了他的早期黑帮游戏《Mob Wars》。Maestri创办的Psycho Monkey公司在2007年12月推出了《Mob Wars》，据称Zynga曾提出购买Maestri的作品版权，谈判告吹之后Zynga索性一分钱不花，直接抄袭了该作创意。《Mob Wars》与《Mafia Wars》之间确实存在惊人的相似性，相似到连地名都不做修改，数值也基本一致，玩家完成特定犯罪任务获得的经验值与金钱数量完全相同。一位前Zynga员工承认了《Mafia Wars》的抄袭行为，并透露Zynga内部曾对抄袭可能导致的后果有过讨论与分析。"我参加过几次类似的会议讨论，他们早就做好准备被设计者起诉，但他们的想法是'那没什么，我们会和解的。'"Psycho Monkey的官司最终果然以未透露的金额实现庭外和解。

有内部人士透露，Zynga的剽窃前科可以追溯到公司创办之初。为了开发他们的第一个在线游戏项目，Zynga对棋牌游戏进行了深入研究，办公室里堆满棋牌游戏。"我们买来了市面上所有流行的棋牌游戏，就为了抄袭他们。那是公司草创初期，到后来就升级为直接抄袭现成的在线游戏。"

抄袭思想成为Zynga的DNA，融入公司的每一个角落。Zynga某游戏设计师透露，实习生进入Zynga后，首先会被分配"侦查"竞争对手作品的任务，然后将这些作品的亮点提取出来，抄而袭之。有一位自由工作者称其曾接手Zynga的兼职工作，他的职责就是模仿对手的游戏，Zynga给的指示也不拐弯抹角，直接指示他"把那游戏抄过来"。在Zynga当过高层的A君将其商业模式总结为"剽窃某人的游戏，在它身上砸几百万美元，如果还看不到利润，就加一些虚拟货币进去"。




■ Zynga也开始进军智能手机、平板电脑等平台。

所有在媒体采访中肯坦诚说出Zynga剽窃恶行的人，无论是前职工还是在职人员，都要求媒体匿名发表。在职人员怕丢了饭碗，而前职工们也怕惹官司上身。睚眦必报也是Zynga的恶行之一。仅在2009年，Zynga就起诉了7名前职工。比如他们曾起诉集体跳槽到竞争对手Playdom的几名前职工，控诉他们将商业秘密卖给了新雇主。有几名Zynga员工辞职后合伙开了家iPhone游戏开发工作室，不想也被Pincus的律师找上门来，对方声称他们的新作概念违反了竞业禁止协议。这种贼喊捉贼的行为加剧了同业对Zynga的反感。

混迹于游戏产业的企业们都难免有手脚不干净的时候，尤其是在休闲游戏行业。社交游戏三巨头：Zynga、EA（4亿美元收购Playfish之后正式成为社交游戏巨头）与Playdom（被迪士尼以7.6亿美元收购）都有互相抄袭的现象，Zynga有《Cafe World》，EA有《Restaurant City》，Zynga有《FarmVille》，Playdom有《Farm Life》。Zynga敢于肆无忌惮地抄袭，就是瞅准了游戏产业里乱作一团的知识产权归属。当竞争对手的律师带着侵权诉讼的状纸找上门来，Zynga随手就能翻出N款更早之前就有类似创意的游戏。即使遇到无法辩驳的抄袭内容，律师费与和解费总计不过数百万美元，相对于Zynga的运营收益不值一提。

社交游戏的免费运营模式正在削减游戏质量对于用户数量的重要性。用户数量的增长往往并不取决于游戏质量。Zynga从不要求其设计师制作出更有深度、更漂亮或者更有原创性的游戏。曾在Zynga做过几年游戏的B君透露，有一个设计师团队玩命制作了一个充满创意、画面美丽的魔幻RPG，叫做《燃烧国度》（Burning Realms），却被Pincus当垃圾般丢弃。Zynga的员工们渐渐相信Pincus在本能上排斥那些原创游戏概念，摈弃与Zynga产品风格不符的游戏。B君说："我发现他最大的问题是不知道也不关心游戏到底好不好，他惟一关心的是账本上的数字。"



# 迪士尼 2.0

Zynga在圈内贼名远播，但即便是遭其剽窃的受害者，也不得不赞赏其商业模式的创新。虽然这种运营模式更早地出现于韩国，Zynga将其成功推广到覆盖人群更广的社交网络。薄利多销是网络新时代的经营原则，在依赖网络发行的智能手机行业同样如是。iPhone用户更乐于为下载内容付费，而安卓手机的极客型用户较多，付费意愿不高，但通过广告支持同样可以获得可观收入。目前Rovio每个月从安卓获得的广告收入超过60万英镑。Zynga赖以生存的"付费道具"概念也证明具有在手机游戏上实施的可行性，去年12月推出的"神鹰"因其可帮助玩家通过任何难关的强大能力而大受欢迎，每次0.89英镑的下载费用在很多玩家看来无关痛痒，于是下载量突破200万。Rovio以接近于零的成本凭空获得了180万英镑。圣诞期间，《怒鸟》的授权玩具开始推出，可直接从AppStore预订，此举也为Rovio带来了每月60万英镑的收入。今年2月，Rovio推出了"坏猪猪银行"，这是一种手机支付系统，用户无需通过信用卡即可付费购买游戏中的物品。该系统还将向其他游戏提供，让道具付费制度成为手机游戏行业的新标准，Rovio还准备将"坏猪猪银行"推广到Facebook。




《怒鸟》的AppStore付费下载用户与安卓的免费用户各三千万，前者的下载费用收入与后者的广告费收入基本相当。加上付费道具收入，以及在其他平台上获得的收入，外加占Rovio营收六成以上的授权收入，《愤怒的小鸟》迄今为止已经为Rovio创造了超过6000万英镑的收入。据估算，到2013年，网络软件下载用户总计将达到9.7亿，到2015年将形成300亿美元的年产值。EA认为2013年手机游戏业的产值预计为45亿美元，Rovio希望获得首屈一指的市场占有率。

2010年11月，时任福克斯数字娱乐公司副总裁的Andrew Stalbow找到Mikael。20世纪福克斯计划推出一部新动画电影，叫做《Rio》，希望与Rovio取得合作。这部围绕鸟的电影与《怒鸟》实为天作之合。游戏版《愤怒的小鸟Rio》于电影版之前发售，游戏里把猪换成了挂在树枝上的猴子，物理系统经过修改，加入了有弹性的棕榈树和发动机等物品。玩家的目标从把猪打爆变成解救关在笼子里的珍稀鸟类，情节与电影版相似。这是Rovio为扩大娱乐版图而迈出的一大步，为提高影响力，Rovio联合福克斯，在超级碗橄榄球总决赛中场（美国最昂贵的广告时段之一，30秒钟需300万美元）插播广告。Heijari说："对我们来说这是为吸引眼球而做的巨额交易，《Rio》也代表了未来《愤怒的小鸟》的新方向，即更重视剧情发展。"Mikael总是采取这种步步为营的品牌扩张策略，他说这只是Rovio的第一步。

下一步将会是入侵Facebook。今年《愤怒的小鸟》将全面登陆Facebook，据透露Facebook版将会有其他版本从未出现过的新体验，猪将扮演更重要的角色。在此之后，Rovio将开发收录《怒鸟》角色的新作，Vesterbacka表示很可能是赛车游戏和体育游戏，第一款将会在今年圣诞前推出。与此同时，《怒鸟》原作将登陆Wii、X360与PS3，还有电视动画系列与新电影的打算。Vesterbacka雄心勃勃地说："我们正在建造一个综合娱乐品牌，涵盖授权商品、游戏、电影、电视、动画与漫画等，就像迪士尼2.0！"

对于一家芬兰小公司而言，这是一个惊人的目标，但Vesterbacka相信这是个可望又可及的目标。"看看迪士尼的成长历程吧，《蒸汽船威利》创造了米老鼠，接着添加了更多角色。现在你可以看到同样的历程，而且所有的一切都在加快，快得多，其他品牌用了几十年才建立起如今的认知度，而我们只用了一年。"

分析家McQuivey认为，"打造迪士尼2.0"的口号是Rovio自信过度膨胀的妄念："100年

后我们还会谈论米老鼠，却早已忘记愤怒的小鸟。”建立于Web2.0时代的潮流总是来得快去得也快。风险投资专家Tim Chang认为Rovio目前的当务之急是强化发行实力。业界巨头们正集结于Facebook和智能手机。DeNA以4亿美元收购了iOS的一方豪强Ngmoco，Zynga在Facebook的势力固若金汤。EA也在不断砸钱，花2000万美元收购了Chillingo，目前已掌握智能手机32%的市场份额。Rovio需要从一家游戏开发商进化为经营品牌的发行商，而且不能过于依赖单个游戏系列。Rovio做了52个游戏才诞生了一只怒鸟，要创造一个娱乐帝国，它至少还需要十个以上的超级品牌。Michael说Rovio不着急，“我们会继续沿着自己的道路前进，专注于强有力的品牌。”

# 谋求转型

Rovio试图打造迪士尼2.0，而Mark Pincus的目标是建造一个在线娱乐世界里的谷歌。Pincus是第一次互联网热潮中涌现的业界老手，1995年，他用3800万美元创办了他的第一家公司Freeloader。Pincus说：“2007年时，我想互联网应该不止如此，不该只是一个旧货摊(eBay)、一个书店(亚马逊)、一个搜索引擎(谷歌)和一个门户网站(雅虎)。”Facebook用4年半的时间突破一亿用户，而寄生于Facebook之上的Zynga只用了两年半。2010年，Zynga员工数量从375人增加到1000人，从年中开始又另外增加了400个职位。

很多朋友对Pincus是既鄙视又钦佩，毫无异议的是他的作风决定了Zynga的企业文化。2010年3月，一位新闻博客站记者在加州大学伯克利分校采访了Pincus。整天的对谈之后，他在博客中写道，Zynga成立时Pincus“为了赚快钱做尽了坏事”。而在那一年5月，《Details》杂志将他描绘成一个“直言不讳的资本家”，因为他的坦率而受尽“酸葡萄式抱怨”。Pincus的左右手Pierre Wolff说：“有时候人们不明白CEO们要承担的责任，于是就质疑他们为何如此混蛋。”

Pincus的恶棍形象曾引起Zynga一些投资者的担忧。硅谷著名风险资本家、前EA首席创意官Bing Gordon曾写下一篇备忘录，建议KPCB投资公司加大对Zynga的注资，他同时警告：“Mark Pincus需要一个强有力的副官帮他分担基层管理工作。”Bing Gordon建议由他本人牵制Pincus，同时当Zynga年盈利超过1亿美元后，再找来一个管理过大游戏公司的首席运营官分散Pincus的权力。现在Zynga年盈利早已超过1亿美元，公司管理层也确实增加了一些重量级人物，包括现任Zynga工作室总裁的前EA高层Steve Chiang。

投资者担心的另一个问题是Zynga对Facebook过于依赖，一旦Facebook的市场地位或经营策略出现风吹草动，Zynga将受到很大影响。600多万Facebook用户不堪忍受Zynga社交游戏用户产生的垃圾广告，他们加入了一个抗议组织，其名为“我受够了你的农场、你的鱼、你的公园和你的黑手党！”因为这些用户的强烈抗议，去年Facebook对用户的被诱导性垃圾广告传播行为进行了限制，矛头直指Zynga。该措施出台后，Zynga游戏的访问量明显锐减，《FarmVille》月均用户数量从3月份的8300万降低到7月份的6100万。今后社交游戏通过用户互相宣传的口耳相传效应会受到很大的约束。

更值得担忧的是Zynga虽然有多个“ville”，但其游戏精髓大同小异，如果玩家对此类游戏产生整体性疲倦，Zynga将从峰顶直落地底。

根据游戏产业的历史经验，休闲游戏很容易出现整体性的大起大落。从上世纪90年代初《俄罗斯方块》为代表的方块类游戏热潮，到上世纪90年代末的第一次音乐游戏热潮，再到本世纪的脑白金热、第二次音乐游戏热、健身游戏热，大潮过后留下的是满目疮痍。去年多家音乐游戏工作室的解体与破产至今令人心有余悸。在去年《FarmVille》的用户数量大幅降低后，Zynga对此也有所警觉。去年Zynga公布了内涵较为丰富的《FrontierVille》，它被一些人视为Zynga的第一款原创游戏。某Zynga前开发者透露，现在Zynga开始招聘一些高水平游戏设计师，开始逐步注重原创内容与更有底蕴的社交游戏。Pincus最善于发现社交游戏行业新趋势的苗头，充满魄力的逐利天性会让他以最快的速度攻占新领域。如果休闲游戏也开始向传统游戏业过渡，Pincus会将他的强横作风带到这个卧虎藏龙的行业里，市值高于EA的Zynga将对传统游戏业的格局产生深刻影响。

Rovio也在打造全新的游戏概念，他们就像回到了2009年。Mikael透露预计到2012年就能看到他们的下一个原创大品牌。与此同时，据Vesterbacka透露，Rovio目前正全面增强其发行网络。“我们正通过《愤怒的小鸟》建造坚固的基础，现在发行、营销等各个方面都已就位，具备了树立任何品牌的基础实力。同时我们已经有能力在所有平台上开发游戏，包括智能手机、家用机、PC、Mac以及你可以说出的任何平台。”

Hed兄弟都已经历过Rovio的濒死体验，Niklas说：“我知道游戏产业有多脆弱，我是个超级妄想狂。但我认为在此刻我们只是在行走，我们应当快速奔跑。”



文 Delphi&Drow 编 奈落 美编 木仙

# 游戏人物

第十六回

# 《副手》系列：从东京到牛津 ——野尻真太






"为最强硬的老板当助手的滋味还不错，如果不想被需要承担很多种角色的工作负荷所压垮，你必须学会做聪明的管理者，管理你的下属与同僚，管理一张繁琐的时间表，乃至管理你威严而急躁的老板。"曾在被称为全球第一CEO的杰克·韦尔奇手下作了15年副手工作的Rosanne Badowski女士如是说。在游戏产业，同样有一群优秀的副手，他们面临着相似的机遇和挑战，站在宫本茂、小岛秀夫、豪斯兄弟和肯·列文这些声名显赫又个性强硬的统帅身后，行事低调，远离镁光灯，而在游戏开发和团队建设过程中又发挥着举足轻重的作用。他们是如何赢得一把手的信任与尊重，又是怎样消除开发团队的分歧和矛盾，确保重要项目取得成功的？我们将会在最近几期游戏人物栏目中，为您介绍几位名气虽然不大，但堪称幕后英雄的"副手"。他们在勇于承担责任的同时，尽职而不越位，对于自己职业生涯的抉择，他们又给出了截然不同的答案：有些人决定独自创业，制作梦想中的游戏，有些人则立足本位，甘愿扮演"绿叶"的角色。

野尻真太（Shinta Nojiri）就是一名副手，他的上司是小岛秀夫，作为Konami麾下最具执行力的小岛组的创意制作人和导演，野尻真太拥有令业内同行艳羡不已的资源与地位，在小岛监督身旁耳濡目染，参与制作《潜龙谍影》系列"，无论是对个人成长，还是提升职业生涯的成色都大有好处。出人意料的是，野尻真太最终选择了离开小岛组，跑到英国去打造一款面向欧美市场的第三人称射击游戏。在外人看来，他实在有些不懂得珍惜机会，但事实上，从当年被小岛秀夫斥责为"太迟钝"，到后来成为他的得力干将，"小岛组的第一鬼才"，野尻真太付出了常人难以想象的心血与努力，奠定了他在小岛组无人撼动的"副手"地位，甚至小岛秀夫考虑将便携平台上的"《潜龙谍影》系列"交与他全权负责。"我告诉自己，现在是时候离开小岛监督粗壮羽翼的保护，去制作一款带有强烈个人印记的作品，我很怀念过去的日子，但不这么做，我会更后悔。"野尻真太斩钉截铁地说。

## 迟钝的人

1971年4月8日，野尻真太在东京一个富裕的家庭出生，他的父亲是证券公司的高级职员，母亲曾经是幼儿园的老师，无忧无虑的童年时光和父母的悉心教导，培养了野尻真太诚实、随和，敢于尝试的个性。也许是做了全职主妇的母亲经常陪伴在自己身边，让他对教师职业逐渐产生了好感，成为日后报考师范学校的契机之一。值得一提的是，野尻真太很喜欢安静的思考自己感兴趣的事情，有时甚至会陷入对外界浑然不觉的失神程度。久而久之，他成了伙伴和同学眼中"十分迟钝的人"，偶尔会有人以此取笑他，但是野尻真太却并不介意。事实上，他在学校的成绩非常出色，虽然身材瘦小，但是对体育运动却很擅长。就像那个时代的很多年轻人一样，野尻真太疯狂迷恋上了FC和街机游戏，他曾经寄信给一些游戏公司，提出了有关游戏改进的五花八门的建议，虽然这些想法并没有成为现实，但是他收到了不少来自游戏公司的答谢礼物。


■野尻真太

1987年对野尻真太而言，是一个难忘而意义重大的年份，那时，Konami公司陆续推出了两款技惊四座的作品：《恶魔城》与《合金装备》，而在这之前，因为《魂斗罗》和《绿色兵团》，已经让野尻真太成为了这家公司的铁杆粉丝。FC版的《恶魔城》画面精美，音乐极为出色，确立了游戏未来发展的核心系统框架，凭借本作的表现，不仅让Konami在日本游戏业获得了超然地位，而且在一定程度上助力FC主机走向巅峰。随着FC的横空出世，十余种主机参与的市场混战局面被迅速改变，并陆续退出历史舞台，基于微软DOS系统的MSX也难以幸免。小岛秀夫为这台主机打造的《合金装备》游戏，自然没有引起广泛的关注，不过，野尻真太玩到了这款作品，游戏讲究的"潜入"模式，避免与敌人正面对抗，融合了射击和角色扮演游戏等丰富元素，令



■《宇宙骑警》的游戏封面



■本作的动画演出很赞



■《宇宙骑警》的枪战场景简单不失乐趣

他感到大受震撼，有趣的是，直到上大学，他都不知道这款游戏制作者的名字。

东京学艺大学（Tokyo Gakugei University）是野尻真太母亲的母校，堪称日本教育界的摇篮之一，由东京第一、第二、第三和青年师范学院组成，专门培养优秀的教师人才，建立了社会科学、自然科学、人文科学以及艺术、体育等门类完整的师范生教育体系。虽然对游戏业有浓厚的兴趣，但是野尻真太依然选择了东京学艺大学，在当时他的头脑中，日后成为一名中学老师是一件顺理成章的事情。在大学时代，他结交了一个同样喜欢玩游戏的女友，选修了不少有关计算机的课程。毕业后，他面试的第二家公司就是Konami，野尻真太改变了想法，决心成为一名游戏开发者。尽管他本人从未解释其中的原因，但我们有理由相信，这是出于对游戏开发工作强烈的执著与兴趣。而此时，由于《街头霸王2》成为玩家新宠，在格斗市场的低迷表现，让Konami逐渐将公司重心从街机转向家用主机游戏的制作。很快，野尻真太就迎来了自己参与的第一个项目。

PC-E平台上的《宇宙骑警》（Policenauts），是一款充分展现小岛秀夫设计理念和游戏风格的作品，野尻真太担任本作的助理导演，小岛秀夫一度考虑将他踢出开发团队，两个人的初次见面，非但没有碰出火花，反而留下了较为恶劣的印象——问题恰恰出在野尻真太思考问题的方式上。比如在召开制作会议时，就某个问题激烈讨论，野尻真太往往一语不发，陷入旁若无人的思考状态，甚至忘记回应小岛本人的问话。当时，小岛秀夫对野尻真太并不认可，甚至当面斥责过他“反应太迟钝”。幸运的是，两个人的误会并没有持续太久，小岛秀夫对人严苛，但只限于业务层面，而野尻真太对他更是十分尊敬。在接下来的日子里，野尻真太厚积薄发的风格逐渐显露出来，严谨、专注、深入思考的习惯，加上对电影化游戏的理解，终于赢得了小岛本人的信赖。

《宇宙特警》是一部电影式的文字冒险游戏，小岛秀夫特意为其创作了硬科幻的背景。本作采用第一人称视角，玩家要操控主人公，通过移动光标来调查场景中的各种物品，或是和其他人物对话。在情节推进过程中，游戏还加入了射击和解迷的元素。本作讲述了一名人类太空殖民地的警察，因为意外事故陷入了深度睡眠，25年后他再次苏醒，尴尬的是，他的妻子已经和别人结婚，但现任丈夫突然离奇失踪，前妻找到主角寻求帮助，而线索只有一枚胶囊和单词“Plato”。随后，主人公的前妻枪杀了一名黑衣男子，使得整个事件愈发显得扑朔迷离。为了解开幕后的真相，主人公和他的搭档开始了深入调查。《宇宙特警》充分显示了小岛秀夫对电影化游戏的探索与尝试，作为助理导演的野尻真太，在剧情设计和文字对话等方面的精心布置，也为本作增色不少。

《宇宙特警》拥有一款侦探游戏的外衣，但处处显示出小岛秀夫浓厚的电影情节，在很多方面，本作都堪称那个时代的典范。游戏包含大量语音，对白的文本量更是大的惊人，随意调查某个物品，都会得到多条不同的信息。游戏一共有7个章节，通关时间至少需要10个小时，整个故事情节跌宕起伏，完全没有传统冒险游戏缓慢的节奏感。在游戏开发过程中，野尻真太负责监督人物的对白设计，为了配合小岛秀夫试图营造的怀旧、悲凉的游戏氛围，他力主将对话修改为朴素、直白的风格，事后得到了小岛本人的赞许。虽然初次合作，两人并未建立多么深厚的合作关系，但已经在Konami内部崭露头角的小岛，还是记住了野尻真太的名字。没过多久，他就得到了小岛的推荐，参加了Konami School的高级员工培训，完成这些课程后，就会被公司提升为导演，只用两年时间就做到这个位置，一方面证明了野尻真太的才华，另一方面也显示出小岛对他的重视。

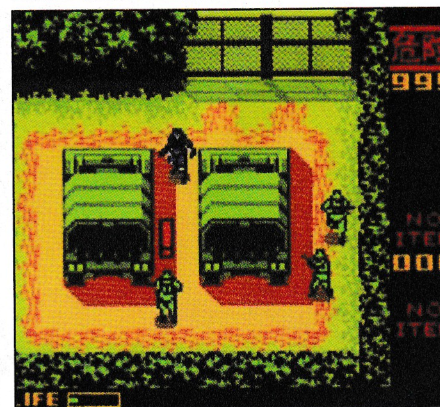
在顺利完成Konami School的课程后，野尻真太分别得到了一条好消息和坏消息，凭借《潜龙谍影》一代在全球市场的巨大成功，Konami West正式更名为小岛组，由小岛秀夫本人全权负责，野尻真太是他亲自点名征用的核心员工之一。当时开发团队已经开始了《潜龙谍影2》的前期策划工作，准备大干一场的野尻真太兴冲冲的跑到小岛的办公室，却被告知自己无缘《潜龙谍影2》的开发工作。在失望之余，野尻真太得到了一项新任务，研究《潜龙谍影》推出掌机游戏的可行性，小岛秀夫故意强调近期没有制作掌机游戏的打算。事实上，当时他已经倾向于在任天堂的GBC上推出一款《潜龙谍影》游戏，此举的用意，除了再次考察野尻真太的能力外，还不希望他在创意过程中背上包袱。在其他同事看来，不能参与《潜龙谍影2》的开发工作，意味着野尻真太在小岛组中的地位可能被边缘化，但他本人却不以为然。

之所以野尻真太能够成为小岛秀夫的得力副手，在于他良好的心态，而非一门心思的考虑自身利益。一名称职的副手，不但能准确把握上司的意志和思路，还能够将之贯彻于具体的工作之中，并善于表达自己的声音，显示自身价值。野尻真太得到新任务后，全力以赴的投入其中，两周后便交出了一份《潜龙谍影》掌机化的可行性报告。他强调掌机游戏日益主流化的趋势，并建议直接在刚刚发售不久的GBC上推出游戏。这些想法与小岛一拍即合，更令他感到满意的是，野尻真太对于不能参与《潜龙谍影2》的开发工作并无怨言，安心埋头工作，对于自己相信的事情会据理力争。一个月后，小岛正式任命野尻真太担任GBC游戏《Metal Gear: Ghost Babel》的导演，尽管本作并非《潜龙谍影》系列的正统作品，但小岛秀夫亲自担任游戏的剧本、策划以及制作监督，新川洋司负责人物设计，重视程度可见一斑。

项目整体由小岛把关，野尻真太主持具体的开发工作，本作拥有不输于PS版的剧情设定以及文字量，这得益于野尻真太的坚持。“它首先是一款‘潜龙谍影作品’，其次，才是一款GBC游戏。”《Metal Gear: Ghost Babel》是一款少有妥协的掌机游戏，除了跌宕起伏的情节，丰富的人物和武器库，原汁原味的潜入系统，本作还包含了经典的VR模式，并在细节上作了诸多创新。游戏故事发生在世外天堂事件的7年后，最新型核搭载两足战车Metal Gear Gander在进行秘密演习时，被称为“Gindra Liberation Front”的军事武装组织劫持，世界再次陷入了核危机状态。在老友Campbell的



■《Metal Gear: Ghost Babel》美版游戏封面



请求下，Solid Snake再次授命出山，除了肩负摧毁Metal Gear的使命外，他还将面对致命的Black Chamber佣兵组织，并将有机会揭开世外天堂事件中一些不为人知的幕后真相。

相比家用机版本，本作针对GBC的机能和特性作出了不少有趣的改变。比如游戏中的摄像机不存在视觉死角，只能依靠掩体躲藏。在系列作品中可以瞒天过海的纸箱，现在只能用来欺骗摄像机，敌兵看到纸箱一样会拉响警报，甚至投掷闪光弹也会惊动敌人。在游戏中，玩家还可以通过敲墙吸引敌兵注意，或是躲在办公桌下避开巡逻的士兵。尝试本作的玩家会发现游戏的武器和菜单与PS版《潜龙谍影》如出一辙，甚至数百个VR任务也被制作团队悉数移植进来。当玩家进入地下掩体的最深层时，会看到初代Metal Gear的残骸，而在完成特殊模式后，游戏甚至暗示了《潜龙谍影2》主人公雷电的出场。从某种角度讲，本作虽然并非系列正统，但在野尻真太和制作团队的精益求精下，堪称一款承上启下的出色作品。

《Metal Gear：Ghost Babel》的角色和剧情，倾注了野尻真太大量心血，比如女主角Chris Jenners的双重身份，以超越Fox Hound为目标的拥兵团Black Chambers等。本作发售后，得到了超高的媒体评价，Game Rankings的综合媒体评分为95.92%，IGN甚至给本作打出了满分。市场和舆论的双丰收，提升了野尻真太等年轻人在小岛组的地位。除了导演一职，野尻真太还从事设计师、策划等工作，而这些恰恰是小岛秀夫最关注的领域，有心栽培野尻真太的小岛，不仅公开称赞他是"团队的第一鬼才"，让他开始涉足一些团队的日常管理工作，这段经历让野尻真太收获了宝贵的经验，日后在面对各种突发事件时，能够显得更加游刃有余。唯一的问题是，野尻真太不胜酒力，几乎是沾酒就醉，每次和同事喝酒聚餐，他都是第一个倒下的人……



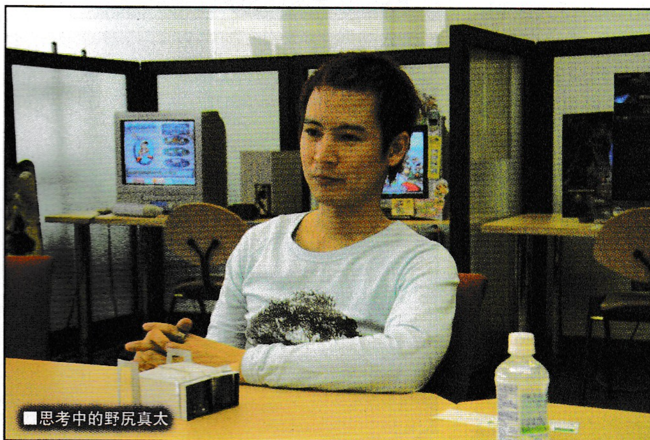
# 独当一面

在索尼向Konami内部展示PSP后，视其为机遇的野尻真太找到小岛说："我们应该借助PSP这一全新平台，为"《潜龙谍影》系列"带来家用主机无法实现的创新。"经过反复几轮讨论，由野尻真太带头，组建了《潜龙谍影》PSP游戏开发团队，小岛监督鼓励他放手去做，这也是野尻真太首次独当一面，担任团队负责人。除了系统革新带来的挑战外，这项工作最大的困境在于，按照Koanmi设定的目标，本作将成为PSP在日本的首发游戏，实际的开发时间仅有11个月，对于尚不熟悉PSP硬件特性的制作团队而言，这几乎是个不可能完成的任务。2004年12月16日，《Metal Gear Ac!d》如期发售，虽然销量达到了Konami的预期，但野尻真太却并不满意，因为很多玩家不能接受游戏截然不同的玩法，认为它失去了"《潜龙谍影》系列"应有的经典风格。

《Metal Gear Ac!d》采用了新颖的卡片模拟方式，将《潜龙谍影》的大部分经典要素卡片化，包括武器、道具、行动、角色等5大类卡片。玩家通过卡片组合的方式，进行战斗和秘密潜入，完成各种任务。对系列老玩家而言，本作充满了新鲜的游戏体验，但在一开始，很少有人可以充分理解游戏的新规则，虽然策略性大幅提升，但类似回合制的游戏方式，让《潜龙谍影》的节奏感变得荡然无存。从始至终，开发团队都在赶时间，很多好点子都无法实现。幸运的是，由于游戏销售情况不错，Konami批准了《Metal Gear Ac!d2》的开发计划，野尻真太获得了纠正先前错误的机会——尽管难度依然很大。按照公司要求，这款续作的开发时间不能超过10个月，而且野尻真太心中还在筹划着一个很特别的设计，由于需要占用不小的资源，它必须得到小岛秀夫的首肯。

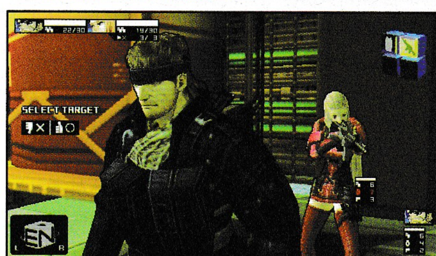
野尻真太的想法是制作一款3D眼镜，借此增强游戏画面的立体效果，他找到了Konami的一位工程师，用整晚时间制作了一个很简单的纸质3D眼镜。第二天上午他来到小岛秀夫的办公室，游说他支持自己的计划，不过小岛本人显得很犹豫，始终不置可否。从那以后，野尻真太会向遇到的每一位Koanmi的员工"推销"这副眼镜，直到公司的多数人都觉得这个创意很不错，小岛这才决定放行，难掩兴奋之情的野尻真太将制作团队更名为"Solid Eye Team"。在《Metal Gear Ac!d》的开发过程中，团队缺乏良好的组织管理，吸取过去的教训，野尻真太制定了一份可行的、全面的日程安排，尽管这项工作显得枯燥乏味，但回报却是巨大的。《Metal Gear Ac!d2》如期的在E3展时推出了试玩版，在现场演示中有意加入了一代的游戏画面，带给现场观众强烈的对比。

野尻真太坦言自己更喜欢规划，以及承担艺术设计方面的工作，并不善于激励和强硬的管理，"开发前作时，队伍中有一些破坏分子，在该工作的时候竟然不露面，比如我们有三位编剧，其中一人经常怠工，给团队造成了巨大的负担。"作为团队领袖，有时候需要扳起面孔，斥责员工的过失，严格按照规章奖惩。在《Metal Gear Ac!d2》的开发过程中，野尻真太的态度变得更加坚决和强势，比如他要求游戏主要角色的建模时间不得超过一周，"这很紧张，但其他部门都在等待他们的成果，继续从事后续的工作，因此我必须制定严格的时间表。"整整8个月的时间，《Metal Gear Ac!d2》制作团队取消了所有休假和周末，全力以赴的制作一款不辱《潜龙谍影》名声的掌机游戏，2005年12月8日，本作在日本如期发售。


思考中的野尻真太



《Metal Gear Ac!d2》的游戏封面



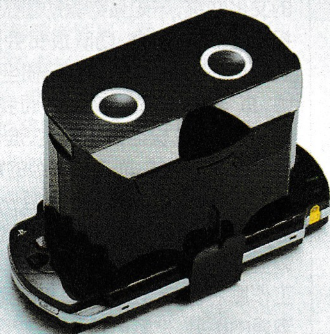



卡通渲染的风格在系列中独树一帜

可以这样说，《Metal Gear Ac!d2》才是

一款真正体现野尻真太设想和开发理念的作品，相比前作，游戏在各个方面都有了显著进步。《Metal Gear Ac!d2》保留了前作的卡片系统，并将卡片数量提高到556张，分为武器、动作、角色、陷阱等6种类型。在回合制的框架下，增加了一个全新的设定"Cost"，主人公每回合可以移动两次，使用卡片就会增加Cost，只有当Cost降为0时，主角才能再次移动。因此玩家在选择卡片时，除了考虑它的战斗效果，还要评估卡片的Cost数量，游戏的策略性更加丰富多变，如何减少Cost抢占先机，成为玩家战斗的焦点。游戏还改进了前作的移动方式，使得节奏更加连贯，方向键控制角色移动，方块键切换站立和卧倒，L和R键则可以调整视角。

《Metal Gear Ac!d2》的游戏画面，堪称早期PSP游戏的一大亮点，本作背景继续采用3D建模，场景精细，而人物则改为卡通渲染，动作流畅，整体视觉效果令人满意。游戏同捆的3D立体眼镜，虽然仅能提供简单的3D效果，但还是带给玩家别样的感觉。野尻真太可谓竭尽全力，但小岛组将资源优先调配给家用机游戏制作团队的惯例，在一定程度上阻碍了游戏品质更上一层楼。游戏在细节方面还留有不少遗憾，比如本作美版，驾驶吉普车逃逸的情节，场景是在美国，但是限速标志却被放置在公路左边，野尻真太自嘲的说："幸好我们将方向盘放在了正确的位置，由于游戏母盘已经制作完成，这个错误已经无法修改了。"此外，在按键设定上，美日版的X与O键通常是功能互换的，但由于时间紧张，制作团队根本来不及调整，最后只能作罢。



■《Metal Gear Ac!d2》专用的3D眼镜

野尻真太不无遗憾地表示："制作团队规模不大，像查找Bug这类工作，需要每个人的参与，包括美工，久而久之，大家会感到厌烦、枯燥和恼怒，即便我们买来东京最好的咖啡、糖果，也无济于事，一名2D设计师当面质问我，'我只是一个美工，为什么要我找Bug？'"除了开发工作，野尻真太还要为合适的发售时机殚精竭虑，游戏在2005年12月上旬发售，势必会与《马立奥赛车DS》、《如龙》、《银河游侠》等大作正面相搏。本作在日本的销售情况比较一般，没有超越前作的成绩，尽管如此，野尻真太的能力还是得到了公司上下的认可，不久之后就被任命为小岛组的内容总监，虽然监督《潜龙谍影4》的开发工作耗费了他大量精力，但他依然希望能够再次为PSP平台打造一款游戏。

2006年，小岛秀夫在官方Blog上透露，他与公司的几位核心成员正在商讨PSP新作的事宜，目前还处于早期企划阶段，本作将由野尻真太担任导演和制作人，小岛秀夫谨慎的说道："这个项目看上去很有趣，由于它使用了全新的系统，所以我们需要去了解玩家的接受程度，这将是它的最大卖点，是否被玩家接受或者拒绝，我们只能小心地去尝试。"这个项目就是在2006年底发售的PSP游戏《Metal Gear Solid: Portable Ops》，不过出人意料的是，在开发中期，野尻真太就离开了制作团队，继续承担小岛组的部分管理工作，一度淡出游戏开发第一线。2007年底，他向小岛秀夫递交了调职申请，外界一度盛传他将前往微软工作，但事实上，野尻真太只是离开了小岛组，并没有从Konami离职，对此媒体作出了很多猜测，而他本人一直缄默不语，直到2010年德国科隆游戏展上，他才开口讲述了自己离开的原因。



## 海外出击

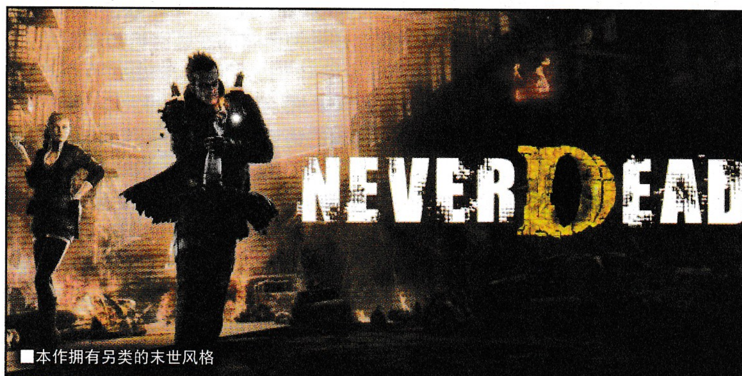
"我想做一款自己梦想中的游戏，带有强烈个人印记的作品，但是这件事情实现起来很复杂，在小岛组，我们的首要义务是制作"潜龙谍影"，小岛监督想让我一直做下去，但我不希望这样，所以下定决心（离开）。"即便如此，野尻真太对小岛组依然充满着感激和留恋之情，他甚至承认"如果当初留下来，也是一个不错的选择"。毕竟，在这里13年的磨练，让野尻真太成长为一名优秀的游戏制作人，但硬币的另一面是，即使小岛秀夫本人也无法在"《潜龙谍影》系列"之外，随心所欲地制作原创作品，羽翼丰满的野尻真太去开创属于自己的事业，令人值得称道。起初，他希望制作一些DS或PSP游戏，不过，Konami的高层要求他，尝试推出一款能够在欧美市场取得成功的原创游戏，选择的合作对象则是一家海外公司。

近年来，在海外代工和跨国合作方面，Konami有得亦有失，外包开发的《寂静岭：归乡》表现平庸，Konami联手西班牙制作组Mercury Steam打造的《恶魔城》新作算得上协作开发的典范，不过这一合作是由Konami欧洲分公司幕后推动的。对此，野尻真太直言不讳的表示："Konami日本总部和海外开发商的合作不是很成功，我不能谈论太多细节，但无疑这是一个巨大的挑战，我的新上司意识到了这一点，所以他派遣我去完成这个任务。"想象一下，长期奋战在日本游戏业的野尻真太，前往英国，同一家没有任何日本员工的制作小组并肩战斗，研发一款备受外界瞩目的原创作品，游戏的构思与核心系统都来自他本人的创意，而制作则要仰赖海外团队，出现沟通问题和游戏理念上的冲突似乎不可避免。

2010年德国科隆游戏展期间，Konami举办的媒体发布会，大部分时间显得死气沉沉，真正的高潮恰恰来自野尻真太打造的X360/PS3游戏《NeverDead》。在演示视频中，游戏主角拥有不死之身，被恶魔大卸八块后，玩家要控制主




■野尻真太在科隆游戏展上展示《NeverDead》



■本作拥有另类的末世风格


■系统设定不禁让人联想到《骑士契约》

人公的头颅滚动,有点类似《块魂》的感觉,陆续将身体重新拼凑在一起,最后又被怪兽一巴掌拍成碎块……现场媒体记者给予了经久不息的笑声和掌声。本作是一款第三人称动作射击游戏,讲述了某个瘟疫横行的世界,随着恶魔们的出现,而陷入了毁灭的边缘,具有不死之身的主人公,可以依靠再生能力重新组合自己的身体,他和一名女性同伴踏上了与恶魔作战之路。游戏的战斗方式有些特殊,除了五花八门的枪械之外,主人公还使用一把从蝴蝶身上得到造型灵感的长剑,施展近距离的剑术格斗。

《NeverDead》的游戏开发商是位于英国牛津的Rebellion,曾推出过《异形大战掠夺者》等游戏,在漫画领域也有所涉猎。作为发行商代表和项目主管,野尻真太全权负责《NeverDead》的制作,并深入到游戏的诸多细节之中。虽然主人公拥有不死之身,但玩家依然会体验到失败,因为游戏为你设定了一个女性同伴:Arcadia,她只是普通人类,在战斗中会死掉,如果阵亡,游戏就结束了。虽然同伴在类似游戏中屡见不鲜,但如果这一设定贯穿始终的话,反而会让玩家感到厌烦,毕竟在战斗的同时,还要保护同伴,游戏体验既重复又单调。针对这个问题,野尻真太降低了Arcadia的出场次数,同时调整了她的血量和战斗能力。除了女主角死亡,游戏中某些重要任务无法达成,也一样会导致失败。值得一提的是,主角使用的长剑攻击力要2-3倍于常规枪械,但是攻击范围较小,因此玩家多数时候要切换不同的武器应对潮水般的敌人。

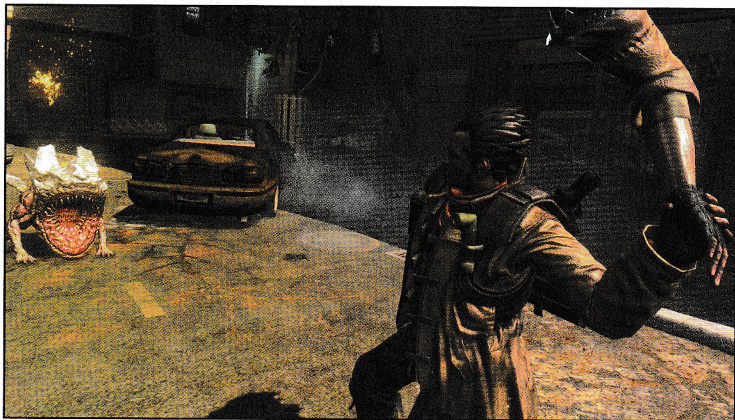
或许是因为《NeverDead》充满恶搞精神的产品发布会,在外界看来,这款游戏的笑点颇多,但野尻真太强调它是一款很严肃的作品。本作的主人公性格有些悲观,时常会挖苦人,对于这样的设定,他解释说:“在500年前,本作主角曾被魔王所击败,而他拥有不死之身,看到太多人世间的沉浮变换,所以性格变得如此,游戏将拥有一个十分严肃而深刻的结局。”野尻真太承认《NeverDead》充满搞怪气氛的发布会,本质上是一种宣传策略,“大家看到很多愚蠢和搞笑的内容,比如扔出头颅,这是游戏的一部分,但我们真正的重心在于战略深度,主角的不死之身增加了很多可能性,比如主人公可以直接摧毁天花板,砸下来消灭敌人,而不必担心自己会受伤。”

从一开始,《NeverDead》就是一款主要面向北美市场的作品,谈及日本市场,野尻真太态度乐观,“现在日本有很多玩家开始关注与尝试第三人称射击游戏,十年前,在这里只有少数人才会碰这类游戏。如今,《横行霸道4》在日本卖出了30多万套,虽然这个数字远不如欧美市场,但在以前的日本是难以想象的,玩家数量在增长,第三人称射击游戏也一样,如果有人对此怀疑,那就请看看《使命召唤》、《战争机器》在日本的成功吧。”其实,野尻真太一直都是一名很本土化的游戏制作人,他笑着透露:“我想为孩子们制作一款DS游戏,和《口袋妖怪》不同,但聚焦同样的目标,让小孩子们开心,因为我也有一个女儿。”在3DS发售后,野尻真太对这款掌机抱以很高的期望,“如果可能的话,我当然会去制作一款3DS游戏,在当前的日本市场,原创游戏很难出头,我希望3DS能够证明它是创意的沃土。”

不过在开始新的计划之前,野尻真太首先要确保《NeverDead》能够一炮而红,可以这样说,这款作品攸关其职业生涯的走向,作为游戏的制作人,本作的角色、剧情乃至其他核心特性,全部来自他本人的构思。谈及海外合作,他由衷的表示:“我很享受这个过程,在多数时候,我都在战斗,很积极的投入战斗,对这款游戏的质量我有信心,我知道如何让游戏做得更好,所以有时候,我会不考虑别人的建议,要求制作团队必须按照我的方式工作。”有时候,这难免会引起一些不满与冲突,但野尻真太认为在游戏开发时间有限的情况下,与其去弥补很难解决的文化冲突,不如强势驱动团队前进,并勇于承担责任。“有时候,团队成员会反感我的方式,认为这很不西方,他们更习惯坐在一起讨论,争鸣,直至最终达成一致,然而我们在和时间赛跑,我必须更快地做出决定,准确地说,这不是日本的开发模式,而是小岛组的管理风格。”

在Konami内部,小岛组一直以高度的执行力著称,在小岛秀夫和普通员工之间,副手协调上下级关系的作用十分重要,不但保证各项工作顺利施行,还在上司和下属间架起了一道沟通的桥梁,化解各种矛盾,使团队合作更加默契。作为曾经的副手,野尻真太深知这一点的重要性,他的管理风格并非一味蛮干,“我是定义《NeverDead》游戏的人,所以我必须和制作团队工作在一起,从去年开始,我已经在英国待了4个多月。令我感到高兴的是,我得到了Rebellion几位部门主管的大力支持。”野尻真太幽默地说道,“作为助手,他们比我当年做得更出色,尤其是酒量,简直让我自愧不如。”


■女性人设看得出照顾了东方玩家



# 掌上新次元 3DS诞生幕后

**“1995年，Virtual Boy发售时，我还不在任天堂。有一天我拜访了任天堂，当时的社长山内溥先生说任天堂发明了一个新硬件，让我看看。它就是Virtual Boy！”**

回想起16年前的那一天，岩田聪说那款充满神奇色彩的便携式游戏机给他带来了很大的冲击。虽然Virtual Boy惨遭滑铁卢，给任天堂造成了极大的损失，任天堂内部仍然对3D的神奇视觉感受念念不忘，之后十几年一直在研究3D技术。这十几年的研究终于在3DS身上修成正果……

文 清国清城 美编 anubis

# [ 任天堂 3D 血泪史 ]




■《路易的鬼屋大冒险》曾经制作了一个鲜为人知的 3D 版。

Virtual Boy 开发之时，岩田聪只是个局外人，对于任天堂推进 3D 技术的缘由并不是很清楚，而身为元老的宫本茂对 VB 有更深刻的记忆。

VB 项目是由 GB 之父横井军平提出，任天堂内部包括山内溥和宫本茂都认为此计划可行。宫本茂说："最初，我对虚拟现实很感兴趣，也是提议活用 3D 眼镜的员工之一，曾经跟横井先生讨论过 3D 眼镜会有怎样的乐趣。"但是当时宫本茂的主要精力是开发 N64 主机，两个新主机研发项目刚好重叠，所以作为任天堂游戏之神的宫本茂只能专注于战略意义更高的 N64。两部主机都以"3D"为卖点，VB 是 3D 立体画面，而 N64 是 3D 多边形画面。由于当时的便携游戏机性能太弱，VB 只能通过线框模拟出 3D 空间感，游戏画面主要是由线构成，看起来就像 3D 建模制作初期的线框图，而不是完整的 3D 画面。还有更多的游戏只是将 2D 的图片放在不同的纵深位置，这样做出来的 3D 画面就像在立体空间中放上几排纸片。当时是游戏画面从 2D 进化到 3D 的重要转型时期，游戏画面经历了一次巨大的飞跃，图像效果越来越生动鲜活。而 VB 为了实现立体效果，并保持 3D 立体眼镜的低成本，只能将画面限制为红黑两色，这对其极为不利。

宫本茂说，虽然 VB 存在诸多不足，但他认为它是一个有趣的玩具，一个让喜欢新奇事物的人愿意花点闲钱购买的玩具，即便它的价格比当时的很多游戏硬件都高。但世人却将宫本茂视之为玩具的 VB 认为是 GB 的后续机种。实际上，任天堂内部也有很多人没有搞清楚 VB 的市场定位。任天堂销售部门也将 VB 视为一部正统游戏主机，是以赚权利金为主要目的的产品，而不是一种玩具。"如果视为游戏机，卖 10 万台只不过是开始，而如果视之为有趣的玩具，卖个 5 万台就很成功了。我认为 VB 是很有魅力的玩具，至今仍是。但是不能以传统的权利金商业模式来衡量……"

说起当初为 VB 开发游戏的经历，宫本茂用了"被迫"二字。不得不承认，为 VB 开发游戏是一种痛苦的经历。在游戏时，必须将眼睛紧贴在眼镜前，保持一个相对固定的姿势。作为一个游戏开发人员，要长时间保持这样的姿势，很容易造成颈部酸痛，而眼睛的疼痛就更不用说了。经历了这段痛苦的开发经历后，宫本茂就知道 VB 注定只能是小众向产品，不可能成为 GB 那样的主流游戏机。




系井重里认为，任天堂的产品之所以成功，是因为其总能成为人们日常生活的一部分。任天堂的掌机产品创意之源是横井军平坐电车时感觉太无聊，想到要有一个便携娱乐产品来打发时间，于是就有了 Game&Watch 和 GB。FC 也成为人们日常生活的一部分，它改变了很多人的生活，与家人和朋友抢手柄的日子令人怀念。而 VB 古怪的游戏方式使其无法成为生活的一部分，它更像"爱情测试仪"、"超级怪手"等早期的任天堂奇特玩具。

VB 之后，任天堂对 3D 技术心有余悸，但是专门负责创意构思的任天堂硬件设计小组仍在尝试 3D，他们希望以更为自然的方式将 3D 融入到游戏机产品中，使其能成为人们生活的一部分。鲜为人知的是，在 GBA SP 上任天堂就开始研究一种能实现裸眼 3D 效果的独特技术。当时任天堂已经用 GBA SP 尝试了一种独特的液晶屏技术，但当时液晶屏的解析度普遍很低，而裸眼 3D 对解析度有很高的要求。正常解析度的画面开启 3D 模式后，解析度就会降到一半，而且还要有非常精准的成像角度。当时在 GBA SP 上尝试的裸眼 3D 屏立体效果不够明显，副作用也比较大。

不止是掌机，任天堂在家用机方面也是 3D 技术的先锋。NGC 主机内部实际上就有为 3D 技术而准备的电路，可惜在其发售十年之后，才通过岩田聪的任天堂内部访谈透露了这个惊天大秘密。当时，任天堂曾准备为 NGC 推出专用 3D 液晶屏，因此在主机内部加入了支持 3D 的元器件，后来因为这种液晶屏成本太高，相关计划被取消，全球两千多万台 NGC 中的 3D 元件从未发挥过作用。其实当时任天堂连对应的游戏都准备好了——那就是 NGC 首发游戏中的关键之作《路易的鬼屋大冒险》，该作曾准备了一个 3D 版，路易会从画面中跳出来。当时 NGC 的试作型 3D 液晶屏幕也是使用裸眼 3D 技术，效果基本达到了任天堂的期望，只是成本实在太高，任天堂知道游戏市场上无法接受一个比主机本身贵得多的小型裸眼 3D 屏幕。

# [ 苦等15年的时机 ]

一次又一次的3D尝试证明了岩田聪与宫本茂在3D技术上的不懈追求。事实上，二人的首次合作就是一个3D游戏项目。早在FC时代，任天堂为FC磁碟机开发了一款以马里奥为主角的赛车游戏，叫做《FC汽车大赛II 3D火爆拉力》(Famicom Grand Prix II：3D Hot Rally)。当时岩田聪只是一个在游戏行业里初出茅庐的后生晚辈，他所在的公司“HAL实验室”是任天堂的重要合作伙伴，热衷于研究前沿技术。HAL实验室开发了一款加入高低地形要素的赛车游戏，本来颇为平凡，宫本茂看到之后，提出了几点修改意见，并授予了马里奥的使用权，使之成为一款不平凡的赛车游戏。最后宫本茂想到了一个大胆的构想——“让马里奥跳出来”。当时任天堂的硬件部门已经在开发FC的液晶快门式3D眼镜，这种在如今才开始逐渐兴起的技术对当时来说简直是不可思议的发明，对应这种眼镜的FC游戏屈指可数，《3D火爆拉力》就是其中最有代表性的游戏，堪称当今3D游戏的鼻祖。

不止是岩田聪与宫本茂，山内溥也是一个3D信念的坚定支持者，总是时不时地向下属询问当前3D技术的发展情况。虽然3D技术迟迟无法达到民用级普及状态，山内溥在其他专业领域率先实现了3D的应用。

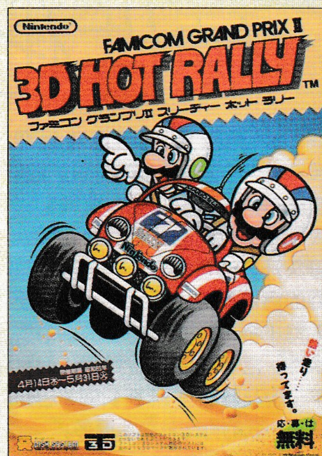
热爱诗歌的山内溥出资建设了诗词展览馆“时雨殿”，由宫本茂监督建造，该馆就在山内溥的嘱咐下使用了3D技术。宫本茂奉命率领一个小团队开始了对3D液晶屏技术的新一轮研究，这成为开发3DS的契机。即便是在山内溥退休将近十年后的今天，他仍然影响着任天堂的宏观发展方向。3DS的开发在很大程度上也是因为山内溥对3D的热爱。宫本茂说：“近来我常常说当我们变老后，就应该更自我一些。因为一个会社需要山内先生那样的人物。”有时候与其让下属们自由发想，还不如由一个强有力的领导人强硬地坚持一个方向，然后所有人朝共同的方向前进。

大约在2009年，任天堂确立了3DS的开发计划。当时日本的一些手机开始使用裸眼3D屏幕，宫本茂看到后充满激情地对任天堂的硬件开发者们说：“时机成熟了！”当时岩田聪对3D是否已经成熟还心存疑虑，他知道玩家一开始肯定会感到惊奇，但是也许很快就对3D失去兴趣。他要求硬件团队先把样品做出来试试效果，当地一个3D液晶屏样品将裸眼3D的游戏画面呈现在岩田聪面前，他兴奋地说：“就这样干吧！”

当今裸眼3D屏幕的效果超出了岩田聪的想像，他终于相信3D的时代正在到来，当时任天堂的工程师们也都确定了这样的信念。岩田聪说：“采用新技术的机会总是一个又一个接踵而至，但大多数时候你总是说‘还没到时候’，于是让这些机会白白溜走。”在他看来，这就像坐在回转寿司店里，看着台面上的各种技术一个又一个地经过，需要那么灵光一闪的时刻，你下定决心地说：“这就是我想要的！”然后你才能抓住差点又要溜走的技术。

一切创意源自生活，这是宫本茂的游戏设计理念，也是任天堂的硬件设计理念。不管是家用机还是掌机，其设计前提是应当能融入人们的日常生活，使其成为生活的一部分，这样才能成为一部普及型的硬件产品。为了提高3DS的日常应用价值，在硬件成本上向来“吝啬”的任天堂花血本增加了3D摄像头。双摄像头的成本相当高，至少比两个单独普通摄像头加起来的成本要高。因为两个摄像头的光轴必须完美排列、角度必须极其精确，所以对生产工艺的要求更高。如果角度稍有偏差，就无法拍摄出3D照片。在3DS之前，虽然也有一些手机和数码相机使用了3D摄像头，但是从未有3DS那样的量产规模，这意味着零部件供应商必须为这种精密的生产工艺添设大量新生产线，这样一来，这些3D摄像头的供货成本定然不低。

过去任天堂的硬件设计原则向来是把钱花在刀刃上，只在能提升游戏性的方面增加成本，与游戏无关的则是能省则省，为何要在与游戏似乎关系不大的摄像头上耗费这么多的成本？这是否像PS3的蓝光光驱一样，是一种强制让玩家为非游戏功能买单的行为？但是在3DS的开发过程中，岩田聪越发相信3D拍摄功能对3DS至关重要。他认为这是为3DS扩大游戏人口的重要功能，那些对游戏不敢兴趣的人群，可能会因为3DS可以拍摄出神奇的3D照片而买一台尝鲜。宫本茂对3D拍照功能也兴趣盎然。大约在十年前，在一次出差的旅途中，有人带了一台能拍摄全景照片的照相机，那种将周围环境全部收录其中的效果让大家都十分喜欢，后来这些照片被打印出来，所有人都发了一份，很多人至今还留着那些照片。宫本茂相信新奇的拍摄功能会带来能在朋友间共享的社交乐趣，而这正是当前游戏业需要把握的方向。当带有3D摄像头的3DS样机做出来后，宫本茂在镜头前做的第一个姿势是像个拳击手一样向前伸出拳头。当他看到拍出来的照片时，高兴地叫道：“真的伸出来了啊！”……除了拍摄3D照片外，3DS未来还将加入3D影像拍摄功能，这对于热爱拍摄的日本人来说，是非常吸引人的功能。虽然3DS摄像头的解析度不高，但3D拍摄对于大多数人来说仍然是一种令人好奇的新鲜事物。



▲这款游戏是岩田聪与宫本茂的首次合作。


■时雨殿里的地面屏幕

# 【硬件化的触摸世纪】

对社交功能的考虑表现在3DS的多个方面，“擦肩而过”系统就是一种社交功能。这种与路人不知不觉间的数据交换让玩家每次开机都有惊喜，这是喜欢遛狗的宫本茂想出的点子，而《任天狗+猫》就是该功能的示范型软件。宫本茂因为遛狗而认识了不少朋友，他说：“在我的邻居们看来，我的狗比我有名得多。”

任何宣传方式都比不上玩家之间的互相宣传，社交游戏靠的就是玩家间的口耳相传。任天堂的多数游戏都是通过口耳相传而成为社会现象，3DS就利用“擦肩而过”系统提高口耳相传的可能性，让所有游戏都有可能借助口耳相传而被更多人认识，并提高游戏的社交乐趣。

任天堂之所以开发3DS，并非追赶3D技术之风，而是一直在等候3D技术成熟的他们终于等到了所需的技术。当任天堂内部开始启动3DS开发计划后不久，业界突然间在《阿凡达》的推动下对3D技术议论纷纷，一时间3D成为电视机行业最热门的话题，人们将2010年称为3D元年。这让向来追求独特技术的任天堂反而有些措手不及。岩田聪相信裸眼3D才是3D技术的未来，当他向好莱坞的片商们展示3DS，所有人都表现出浓厚的兴趣。任天堂于是顺应潮流，将播放3D影片作为3DS的又一个卖点。

“触摸世纪”的新软件类型是任天堂扩大游戏人口的法宝，而3DS将放弃“触摸世纪”的品牌。岩田聪表示，3DS主机本身取代了“触摸世纪”，主机内置的3D照片拍摄、3D影片播放等功能就担负了扩大游戏人口的使命，岩田聪希望不玩游戏的人们把3DS买来当3D相机或3D视频播放器，以此为契机偶尔接触一下新奇有趣的3DS游戏。虽然都是以扩大游戏人口为目标，从“触摸世纪”到“3D影音”的转化反映了3DS目标人群的变化。3DS更注重热衷于新潮电子产品的年轻消费人群，他们对多媒体功能与主机性能有更高的要求，因此向来轻视主机性能的任天堂为3DS制定了较高的性能规格。岩田聪说：“画面的进化对3DS极其重要，甚至是主要动机。”

3DS的系统级芯片（SoC）设计负责人是开发技术部的梅津隆二，他从GBC时代就加入任天堂的掌机硬件研发团队，之后接连参与设计了GBA和NDS。与其他公司的系统级芯片设计师不同，梅津隆二不能按照业界通用的技术蓝图来规划3DS的性能，任天堂对性能规格的需求与其他厂商不同，不能直接使用业界最新最尖端的技术，而是要使用成本更低，同时又要有充分表现3D魅力的基本性能实力。早在2004年末NDS发售时，梅津隆二的团队就已经完成了下一代掌机的初步SoC设计，他的目标是在掌机上实现与家用机一样的画面。性能与功耗的平衡永远是掌上设备设计者们最大的难题，运算能力提高，功耗必然提高，高功耗意味着高散热量与电池续航时间的急剧降低，而掌机的尺寸不能太大，握在手里不能太烫，还要让玩家充一次电就能玩上较长时间。对于梅津隆二来说，更加头疼的是他不知道能否延续NDS的设计思路，不知道当时刚刚发售的NDS是否会被全世界玩家所接受，不知道是否要继续双屏幕设计。所以在最初的设计方案中，是以没有双屏幕为前提，不过该方案很快就随着NDS的热卖而被放弃。

大约在NDSi发售时，梅津隆二确信未来的任天堂掌机仍将是双屏掌机，那时他才开始设计3DS的初期样品，而3DS的SoC从2007下半年就开始正式投入开发。当时任天堂尚未决定使用裸眼3D屏幕。不过不管最终设计如何，以节电为大前提设计SoC总不会有错。

负责3DS工业设计的是任天堂开发技术部的杉野宪一，作为任天堂掌机部门最资深的工业设计师之一，他曾参与设计了VB和超薄版的Gameboy Pocket。与1990年代相比，2000年之后掌上设备的工业设计领域发生了很大的变化。手机在全球范围的普及使掌上设备的原材料以日新月异的速度不断改变，掌上设备成为一个巨大的行业，各种零部件都形成了成熟的产业链。掌机因此受益匪浅，能够在性能迅速提升的同时，将主机设计得更轻更薄，而且机身所用的材料不像过去那样是看起来相当廉价的塑料，而是具有更高贵的质感。

以往任天堂的掌机设计总是留有余地，仿佛是故意为新机型留出进化的空间。Gameboy经历了GBP、GBC等各种型号，GBA也经历了GBA SP和GBM，NDS更是一两年就出个新型号。而3DS却打破传统，杉野宪一将其紧凑性设计做到了极致。任天堂宇治工厂负责人永井信夫在进行3DS量产前最终设计确认时惊叹：“这次一开始就做得这么紧凑了啊！”杉野宪一表示，3DS将会是长期提供的机型，短期内没有推出紧凑版的计划，不会像NDS一样发售一年多之后就推出NDSL。

任天堂向来对硬件产品的质量要求严格，尤其是容易脱手摔到地上的掌机。在进行正式量产之前，3DS需要经过无数次的抗摔测试，一次又一次地从1.5米的高度摔到地上，并且进行耐踩踏实验，此外还要经得住高温与冰冻环境的长时间考验。

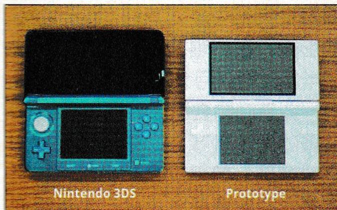


■“擦肩而过”系统是任天堂重点宣传的功能。

# [ 极限挑战 ]



▲采用模块式设计的样机。




▲ 3DS 最终造型与"最小模型"的对比。

任天堂与索尼和微软的主机研发思维最大的不同在于：任天堂经常派大批游戏开发人员参与并指导主机研发，他们可以从游戏需求的角度让硬件工程师为主机增添相应功能。这是任天堂"软件至上主义"的表现，也被多次证明是一种成功的主机开发方法，如今已为索尼所借鉴。为了开发 3DS，宫本茂将其左右手绀野秀树派到开发技术部，进行监督指导。隶属于开发情报部的绀野秀树是《马里奥赛车》、《任天狗》等大作的制作人，从 2008 年夏季开始，他也成为了 3DS 的"制作人"。

《马里奥赛车 Wii》制作完成后，正在放大假的绀野秀树被宫本茂紧急传唤。宫本茂要求他为 NDSi 开发一个内置软件，用来播放存储在 SD 卡里的音乐，具有改变播放速度与音效等功能。绀野秀树硬着头皮接了这个鸡毛蒜皮般的小项目，在此过程中，他听说了任天堂的新掌机计划。不久宫本茂就把这个关系重大的新掌机研发指挥工作交给了绀野秀树。

绀野秀树是一个狂热的数码产品迷，但凡有热门新数码产品上市他都会立刻买一部。在这方面，他和岩田聪是多年的同好。早在岩田聪仍就职于 HAL 实验室时，绀野秀树就和他合伙开发了一个有趣的装置：他们将 PDA 与手机（当时还是一种天价的奢侈品）连接，做了个拨号程序，实现了 PDA 的无线上网。由于对数码产品的热爱，绀野秀树虽然对"硬件制作人"这个新身分很是意外，但是欣然接受了宫本茂的指派。

绀野秀树也是一位 3D 技术倡导者。在 NGC 的《路易鬼屋大冒险》制作完成后，他曾参与了该作 3D 版的开发。据绀野秀树回忆，当时为 NGC 设计的裸眼 3D 屏幕大约为 4 英寸，以当时的裸眼 3D 技术，也就只能做到那样的尺寸。在 E3 2002 展会期间，任天堂展出了 NGC 的液晶屏，但是并未透露该屏幕的 3D 功能，所以直到 NGC 退出市场，外界都不知道曾有过这么一款神奇的设备。任天堂知道没人会花比主机还贵的价钱买一个区区 4 英寸的屏幕。

几经失败与挫折，任天堂的很多开发人员渐渐对 3D 技术望而生畏。当绀野秀树对下属们说又要启动新 3D 项目时，他们的反应是："什么！还要做 3D？"绀野秀树要求进行的实验是《马里奥赛车 Wii》的 3D 版，开发人员硬着头皮做了一个 3D DEMO，几个星期后在一次公司会议中用最新的 3D 电视进行了演示。实际效果比绀野秀树期望的还要自然，当时看过演示的很多人都纷纷点头，包括曾坚决反对 3D 的杉野宪一，他说："如果像我这种曾受到 3D 伤害的人都觉得好，那么其他所有人应该都会觉得很好。能用裸眼看到 3D 真是太神奇了！"

裸眼 3D 屏幕的设计超出了梅津隆二的构想。在上屏幕呈现 3D 画面，需要同时生成角度稍有不同的两幅图像，分别传输到左右眼，再加上下屏幕的画面，相当于同时要处理三个画面，这在很大程度上提高了功耗，也导致梅津隆二最初设计的 SoC 派不上用场。任天堂决定采用东京"数字媒体专业公司"（DMP）的技术。

液晶屏幕是掌机上最耗电的部件，3DS 不仅有两个屏幕，而且上屏幕要同时向两个眼睛发射两幅不同的图像，其亮度就会减半，将亮度提高一倍才能达到普通成像模式下的亮度。一方面是处理器要同时处理两幅图像，另一方面是亮度要提高一倍，这都对功耗提出了极大的挑战。DMP 的技术能够以较低的运算频率实现任天堂所需的图像效果，此外任天堂还设计了一种动态背光技术，能够根据画面本身的明暗程度动态调整背光强度，比如在黑夜场景中就会自动提高亮度，而如果是绿草蓝天的场景就自动降低亮度。这样就能在保证观赏效果的同时减少功耗。这种省电模式可以让电池续航时间延长 10～20%。尽管如此，3DS 的耗电量仍然十分可观。所以任天堂还准备了一个特殊的"充电底座"，建议玩家回家时就习惯性地把 3DS 放在底座上，使其经常处于充电状态。

在主机的外形设计方面，杉野在开发初期就做了一个"最小模型"，即按照当时粗略制定的规格能够达到的最小尺寸目标。这款简单样机的尺寸比最终的 3DS 小一些，这并不是因为任天堂没有尽力，只是当时的规格中没有 3D 摄像头，甚至是否用裸眼 3D 屏幕也没有确定下来。在 3D 屏幕确定后，杉野接着为 3DS 添加了一个类比滑钮。为了确定滑钮的位置，他做了一个采用模块式设计的样机，滑钮与十字键的模块位置可以互换，经过反复对比之后，确立了滑钮在上、十字键在下的方案。当时还有人提议干脆就把成品设计成按键位置可互换的模块式机身，这样玩家就可以根据自己的喜好决定按键的位置。

3DS 的造型设计几经修改，在 E3 2010 公开之后，机身尺寸与滑钮形状还经过了多次的调整。E3 总是任天堂最主要的硬件展示舞台，E3 之前的几个月对于杉野来说是地狱般的几个月。岩田聪向开发技术部下达了死命令——必须在 E3 展之前做好接近于成品的样机，而且还要有足够多的数量，让尽可能多的业内人士与媒体记者们近距离体验 3DS。因为 3DS 是一部必须要亲自玩过之后才能体会其魅力的掌机。最后任天堂成功准备了 200 台样机。



■ 3DS 的"制作人"绀野秀树。




■上百名 Showgirl 将 3DS 拿到台下给记者体验的壮观场面成为 E3 2010 的亮点

# [ 不可能的任务 ]



除了决定采用裸眼3D屏幕外，3DS的另一次重大设计改动是在2010年春季临时决定加入陀螺仪感应器。这次临时改动让“E3展出实机”的目标更加成为一个“不可能的任务”。加入陀螺仪的想法产生自“Wii MotionPlus”，这款将MotionPlus和Wii遥控器手柄结合起来的新手柄型号刚刚完成，绀野秀树相信将陀螺仪加入3DS后，可以为未来的游戏创意提供更丰富的可能性。这个念头得到了宫本茂的认可，虽然设计人员坚决表示在现有的设计方案中根本不可能再压缩出任何空间留给其他零部件，但宫本茂一旦下定决心，就没人能影响他的决定。岩田聪说：“当宫本茂在某件事情上下了决心，他会说就算推迟也要做，而我告诉他不能推迟。”

在开发技术部，梅津隆二感觉到“这次可能真的来不及了”。一方面是宫本茂对加入陀螺仪的坚持，另一方面是岩田聪关于“E3之前必须做出样机”的要求，两大巨头的旨意都不能违拗。幸运的是，在开发技术部拼了命的努力之下，这个不可能的任务居然在最后期限即将到来之际完成了。更加神奇的是，游戏开发部门在更短的时间内为这个临时加入的功能做好了来自实际游戏的演示DEMO，比如潜水艇游戏《Steel Diver》、《塞尔达传说 时之笛3D》和内置软件《Face Shooting》。

在主机中内置尽可能多的软件，是吸引非玩家的一种手段。任天堂希望某些把3DS买来当3D照相机或播放器的消费者通过内置软件尝到游戏的乐趣，然后逐渐成为玩家。虚拟现实的“AR游戏”就是为了吸引这些消费者。从拍摄的卡片中蹦出一只小怪物——就算从来没接触过游戏的人也会觉得十分神奇有趣。

负责3DS构造设计的是开发技术部的后藤大树与舆石和则，他们负责将主机外形设计师的方案确定主机的内部构造，也就是往已经定下来的外壳里面填零部件。在开发技术部里还有一个开发推进组，负责设计组和构造设计组之间的协调，以及将产品从设计转化为成品，该组负责人是赤井浩章。在此之前，他曾在宇治工厂的制品技术部负责制品的可靠性与量产性检验。由于长期身处生产一线，赤井对于哪些设计问题可能导致生产问题十分清楚。开发技术部设计组的江源唯在3DS开发中途加入，负责外形设计，与他搭档的还有同一部门的宫武淳一郎。加上负责充电底座、触控笔、游戏卡片盒和包装设计、说明书等各种设计方案的人员，参与3DS外形设计的人员总共7人。

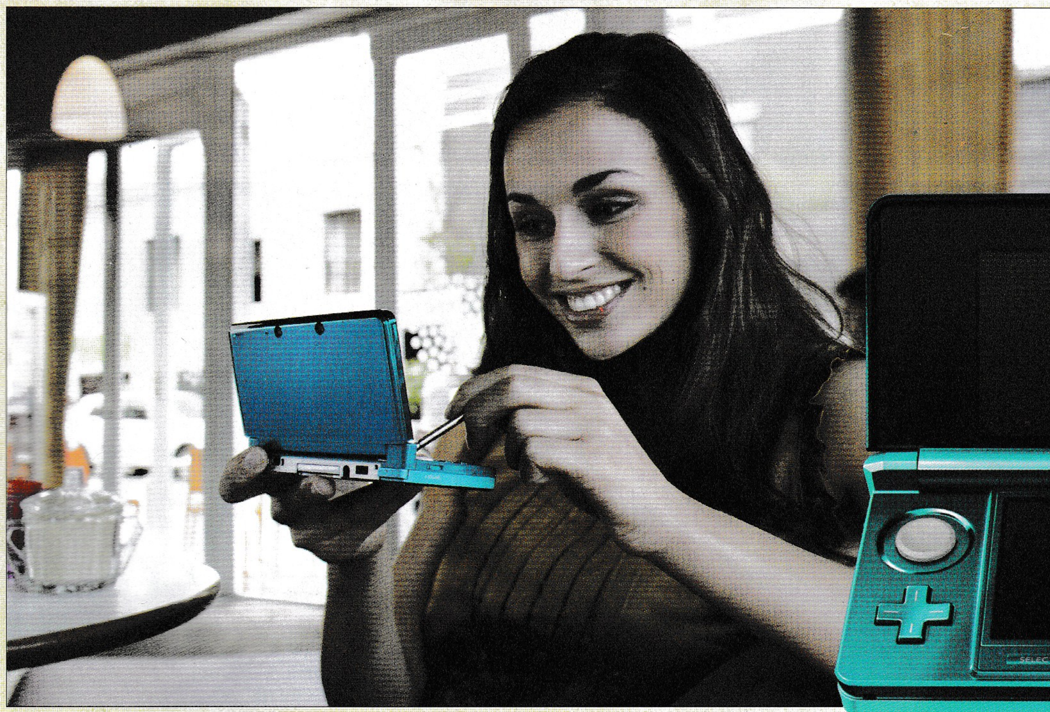
江原唯自称3DS的外形设计灵感来自音乐，之前他参与设计的每一部任天堂硬件产品都有一首对应的音乐，包括NDSL和NDSi。他将主机的外形与某一首音乐联系起来，在设计过程中一遍又一遍地听同一首音乐，确保不失去基本设计精髓。3DS的外形设计提案共6种，有和NDS极其相似的提案，也有与NDS毫无相似之处的提案，每个提案都准备了两个设计款式，所以总共设计了12种外形款式。宫武本以为这些设计已经涵盖了所有的可能性，没想到6个方案全部被否决。岩田聪的理由是“这些看起来都不像个新主机”，沮丧的设计组成员们在暗地里嘀咕“他们都是死脑筋”。

第一次外形设计演讲之后过了一个月，第二次演讲给出的设计提案只有3个，每个提案都代表了一个新方向。这次的设计有很大的进步，三个方案都很有吸引力，岩田聪发现要在其中进行取舍有些困难。最后选择的是一个“三层式设计”，每一层都采用不一样的颜色，从上到下呈由浓转淡的色调变化，传递出一种视觉的纵深主题。在形状上也有一些不一样的小细节，比如第一层的侧面采用了倒锥型，便于平常频繁的开盖，考虑到尖锥部位经常摩擦受力，因此还特别采用了高强度尼龙与玻璃纤维的混合物。第二层的侧面则是设置了音量滑钮与LED灯。3DS更具质感的机身材质也是与NDS相比的明显变化，这种特殊材质给大规模量产造成了很大的压力。任天堂在中国寻找了多家代工厂，能满足其生产工艺要求的寥寥无几，要达到年末高峰期时月产数百万台的规模更是毫无可能，而且特殊材质的生产工艺会对其生产设备造成相当大大磨损，缩短其使用寿命。

构造设计组也表示很难按照设计组的要求设计出内部结构。连接上下屏幕的屏轴对材料耐用度的要求最高，对于这个细节的设计可以说是牵一发而动全身，最小的一个细节变化都可能对其他方面产生重要影响。在屏轴的设计上总共花费了半年时间。与NDS相比，3DS还有一些新问题要考虑。比如用于3D拍摄的两个摄像头必须保持位置的绝对精确，如果玩家不小心将主机摔落，导致摄像头角度产生轻微变化，就有可能造成无法正常进行3D拍摄，所以必须对这个部位也进行特殊加固，而如果采用金属材质，又会与旁边的线路产生干扰。为了解决这个问题，任天堂所有相关部门的人员举行了多次全体会议进行了深入探讨。

将3DS翻盖之后，上屏幕的设计也非常考究，上屏幕保护层采用了一体式设计，覆盖了机身的整个上半部分，屏幕四周的底色采用黑色。这是因为经过研究发现，黑色能增强空间立体感。在E3展之后，3DS机身设计上最明显的变化是类比滑钮。原本该滑钮是使用了单一的材质，后来对其表面材质进行了改动，提高了接触时的摩擦力。

3DS比任天堂过去的任何主机都更注重细节，不再像过去的主机那样一副质朴相。毕竟在如今这个苹果系设计一统天下的时代，掌上



▼ 3DS的工业设计明显超越了任天堂的任何掌机产品。

设备若不在设计上多花点工夫就很难拿出手。3DS 的目标是进一步扩大游戏人口，要迎合更多消费者的需要。任天堂的设计师们不仅要面对游戏业的对手，更要面对世界最顶尖的工业设计大师。3DS 也许还无法与简约而高贵的 iPhone4 媲美，但它在兼顾美观、耐用与游戏操作的实用性方面做到了作为一款掌机能达到的极致。从 3DS 身上我们可以看到任天堂在努力地与时俱进，也可以看到他对每一个产品细节负责的专业精神。虽然 3DS 的首月销量并没有达到任天堂的原定目标，但是它在任天堂所关心的主流人群中尚未开始发威，经历了 NDS 与 Wii 的奇迹，谁也不知道下一个奇迹是否会从某个意想不到的角落诞生。


▲机身侧面的三层渐变式颜色设计也很有讲究。



# 软件篇 3DS 的猛将外援

## [ 日野晃博与莱顿教授 ]

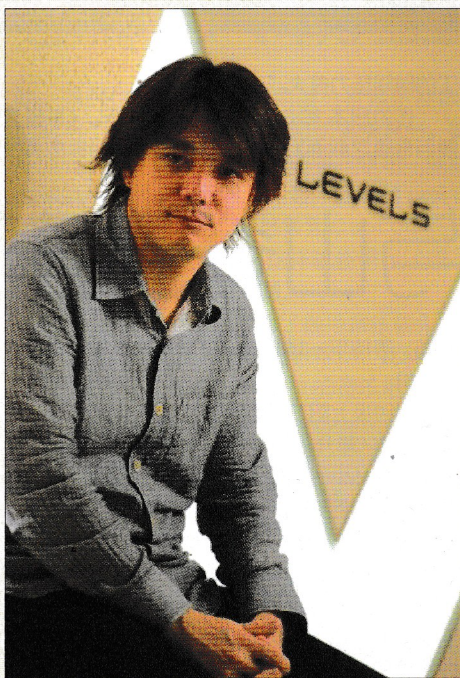
在日本的第三方发行商中，对 3DS 最热情的无疑是 Level-5。在去年的 Level-5 Vision 2010 会议中，一口气公布了 6 款 3DS 游戏，其中不乏重点打造的全新品牌。Level-5 成名于 PS2 时代，崛起于 NDS 时代，它的大部分财富来自 NDS 的《莱顿教授》与《闪电十一人》。作为 Level-5 的社长，日野晃博与岩田聪年龄相差 9 岁，不过二者的职业生涯有颇多相似之处。他们都是以游戏编程出身，都是在年纪轻轻之时就成为游戏公司的社长。上小学三年级时，日野晃博就对游戏编程产生了浓厚的兴趣，开始阅读一些初级编程教材与杂志。某杂志中对于 RPG 鼻祖《巫术》的介绍让他心驰神往，他还记得里面有一张截图，上面是一个宝箱，旁边写着“你会怎么做?”当时他就对这种独特的新游戏类型十分好奇，很想试一下那款叫《巫术》的游戏到底是怎么玩的? 直到小学六年级，日野晃博终于拥有了一台自己的电脑，那是他积攒了三年的压岁钱换来的成果。日野晃博笑道：“我有很多亲戚，所以到了年底时能收获一大笔的压岁钱。”

“如果你没那么多亲戚的话，说不定这个世界上就没有莱顿教授了吧?”岩田聪说。

与早期的中小学生编程初学者一样，日野晃博从 BASIC 语言开始学起，但是要真正掌握编程，必须要学习机器语言。所以没过多久，他又买了一套新装备，开始学习 DUAD 汇编语言。当他初窥游戏开发之道，开始尝试向游戏制作的专业领域靠近。当时堀井雄二在 Enix 举办的游戏设计大赛中获胜，日野晃博也致电 Enix 希望参加他们的比赛。堀井雄二是影响日野晃博一生的传奇人物，正是他创造的《勇者斗恶龙》把日野晃博从电脑游戏世界带到了 FC 的世界。

日野晃博说：“当时我们整个班级都在讨论《勇者斗恶龙 III》，我满脑子里都是它，通关的时候我感动不已，就像参加毕业典礼一样。在此之前，游戏对我来说是一种有趣的数码设备，但是体验了《勇者斗恶龙 III》之后，我开始将游戏视为一种媒体，就像电影一样。它让我重新审视游戏的世界。”

没有哪款电脑游戏像《勇者斗恶龙》那样感




动着日野晃博，他开始意识到游戏的魅力并不在于画面，他对游戏创作的激情被完全点燃，他开始认真地思考今后要以游戏为职业。不久日野晃博加入了 SystemSoft 公司，该公司本来不招应届毕业生，日野晃博拿着他的绘图工具与自己创作的 RPG 主动找上门，总算获得了面试机会，和他争抢职位的应聘者有将近 40 人，最后被录用的只有 3 人。但是这份好不容易得到的工作日野晃博只干了 3 个月，因为他被派到了产品管理部门，无法进行游戏创作。接着他跳到 Riverhill Soft，成为主程序员，终于可以做自己喜欢的事。为这家公司开发了两款游戏之后，日野晃博看到一个新的时代正在到来，他对社长说：“今后将会是 3D 的时代。”那是在 PS 即将到来之时，日野晃博要求社长卸下他当前负责的项目，让他全力研究 3D 技术。

几年后，日野晃博带着一小队人马离开了 Riverhill，成立了自己的 Level-5，在 SCE 的资助下为 PS2 开发游戏，那年日野晃博才 29 岁。Level-5 代表学校成绩单中的五颗星，表示最高成绩。日野晃博的目标就是制作五星级的游戏。公司创办之初非常艰难，一切都要从头学起，比如公司的注册流程、会计知识、广告宣传等等。

经过 PS2 时代之后，随着业界竞争的加剧，日野晃博认为要在当今的游戏业界生存下去，必须每年创造一个新游戏系列。游戏开发成本较低的 NDS 成为一个创造新系列的理想平台。在《莱顿教授与不可思议之町》之后，Level-5 紧接着打造了《胜利十一人》、《二之国》等系列。用续作赚来的钱打造新系列，如此循环往复，走上了快速发展的道路。

《莱顿教授》面向的并非传统的玩家群体，而是那些玩《脑白金》的消费者，他们数量庞大，但是其中有很大一部分人都没买过第二款游戏，日野晃博希望《莱顿教授》成为他们的第二款游戏。《莱顿教授》被设计为一款介于传统游戏与《脑白金》之间的新形态游戏，以全明星的声优阵容吸引消费者，并且在女性杂志上做广告，广告风格完全融入到女性杂志中。

在 2005 年秋季，日野晃博带着《莱顿教授》的 DEMO 到美国和欧洲向一些业内人士演示，最初得到的反应非常冷淡。当时脑锻炼游戏在欧美还没火起来，《莱顿教授》的概念还无法被人们接受。没想到，该作在英国发售后大受好评，令日野晃博吃惊不小。接着在欧洲其他国家上市，可以说是捷报频传。《莱顿教授与不可思议之町》的欧版封面是由欧洲任天堂设计的，与其他版本的风格截然不同，主要突出游戏的 LOGO。而日野晃博认为这是一款强调故事与解谜的游戏，所以应该将其故事性表现在封面中，为此日野晃博还与任天堂方面闹得很不愉快。最后欧洲任天堂证明了他们对本地区消费者们的深刻了解。从此，日野晃博对欧洲任天堂提出的方案再也没有异议。

Level-5 靠 NDS 成功地从一家游戏开发商转型为发行商，所以当任天堂决定推出 3DS，Level-5 是最坚定的支持者。日野晃博第一次

看到 3DS 时吃了一惊，他知道会有很多人以 3D 会导致视疲劳为由抨击 3DS，但他相信神奇的视觉效果足以抵消这些负面评价。日野晃博说："当时我就在想，我要把赌注押在这部机子上！"

回到 Level-5 福冈总部后，日野晃博立即展开 3DS 游戏的筹备工作，第一款游戏就是《莱顿教授与奇迹之假面》。多款 NDS 游戏被转到了 3DS 上，比如《梦幻生活》。日野晃博希望 Level-5 在 3DS 上占据更高的市场份额，将开发中的 NDS 游戏直接转到 3DS 上可以加快新作的推出速度，今后当人们谈起 3DS 时，会更容易想到表现活跃的 Level-5，这就是所谓的抢占先机。

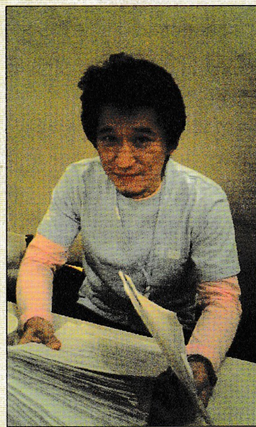
"擦肩而过系统与 3D 画面的冲击，我想这二者的结合肯定会给 3DS 带来成功，我本人作为制作人也很感兴趣。基于这些理由，我决定在它身上全力以赴。"日野晃博说。

在 E3 2010 期间，日野晃博宣布将对《莱顿教授与奇迹之假面》进行改造，目标是活用 3DS 的机能，使之成为 3DS 的示范型游戏，这也是作为 3DS 首发游戏必须肩负的使命。日野晃博认为本作是《莱顿教授》史上最强的一作，他说："游戏中塞满了开发人员们对 3DS 的热爱，所有成员都很高兴为它开发游戏，即使赶工的时间压力很大。"


© LEVEL-5 Inc.

作为日本 3DS 游戏中的旗舰大作，《莱顿教授与奇迹之假面》不负众望成为其最畅销的首发游戏，有三分之一的 3DS 购买者同时购入本作，首周销量将近 12 万套。Level-5 替任天堂完成了为 3DS 的首发保驾护航的工作。

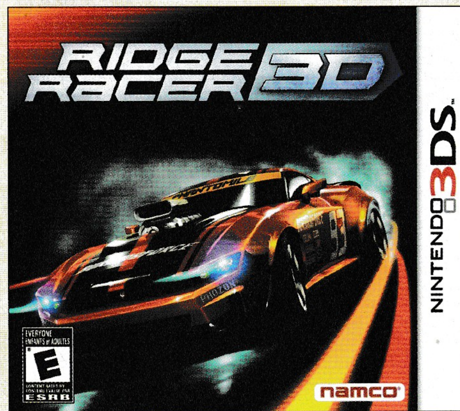
# [ 坂上阳三与山脊赛车 ]



在新主机发售的同时推出《山脊赛车》最新作，这几乎是 NBGI 的惯例。过去《山脊赛车》是 PS 系主机的保驾护航者，后来扩大到其他平台。虽然如今"《山脊赛车》系列"风光不再，业界仍将其视为 NBGI 的战略风向标，将《山脊赛车 3D》作为 3DS 的首发游戏，预示着 3DS 会成为未来 NBGI 的重点支持平台。

《山脊赛车 3D》的项目负责人是 NBGI 第一及第二制作部高级经理坂上阳三。坂上成长在偏远的兵库县西宫地区，因为热爱电影，他从小就经常长途跋涉到大阪看新上映的电影。当时西宫地区的中小学校有规定：中小学生不得私自跑到大阪游玩。不过坂上的父亲在大阪开了一家寿司屋，所以他可以打着去店里帮忙的借口到这座花花都市里体验影音世界。特别是看了《大白鲨》之后，坂上阳三再也离不开电影了。因为父亲有一家电影公司的股东优待券，可以到该公司名下的任何电影院免费看电影，不过这些优待券上面没写电影开场的时间，每次坂上阳三赶到电影院时，一般电影都已经上映到中途，于是他只有到附近的街机厅打发时间，等待下一场开演。这就是他接触游戏世界的契机。

当时坂上阳三最喜欢的游戏是 Namco 的《铁板阵》，从最开始只能撑几分钟，到后来一枚币能玩一个多小时，水平不断精进。不过比起游戏，他更热爱的始终还是电影。大学毕业时，他决定进入电影行业，在一家映像制作公司找了份工作。初出茅庐的坂上经常被派到拍摄现场跑龙套，每天清晨 5 点就要赶到公司，准备好拍摄器材，搬到货车上，运到拍摄现场。拍摄完毕时，他虽然累得精疲力尽，仍然要把器材再运回公司，有时还要接着帮忙剪片子，一剪就到凌晨 2 点。坂上原本梦想着成为一名电影导演，而这种持续打杂的工作状态让他严重怀疑日本的电影业。那是在泡沫经济时期，工作节奏飞快，为了速度而以次充好的情况非常普遍。




那时 NHK 播出的一个特别节目竟成为坂上职业生涯的转折点。

那是一个讲述某天才黑猩猩的纪录片，这头猩猩会识字，还会玩《吃豆人》，将游戏玩过几遍之后，它就会知晓游戏规则，会在迷宫里找豆豆吃，会躲避小精灵。看到这个节目时，坂上非常震惊，就像被雷击了一样。"我意识到如果猩猩都喜欢玩游戏，那说明游戏有着跨越文化与物种的普遍吸引力。那时，我心中的一堵大墙崩塌了。我本以为只有电影和电视是视觉媒体，没想到游戏也是。"

于是坂上开始向游戏公司求职，他本来想进 Konami，结果把名字给搞混了，变成向 Namco 求职（两家公司的日文名中都有"ナ"和"コ"）。当时 Konami 总部在神户，离西宫不远，而且坂上有个朋友就在 Konami 工作。不料阴差阳错，坂上拨通了 Namco 人力资源部的电话。坂上的目标是设计工作，但对方说现在不招设计人员，只有市场部有空缺，也许可以在市场部里负责店面设计，并且让坂上先发份求职信并附上设计作品。到最后说出地址时，坂上才知道对方是 Namco，不是 Konami。不过转念一想，能去制作了《铁板阵》、《吃豆人》等名作的 Namco 也不错，所以将错就错，给 Namco 发了求职信……

坂上阳三在 Namco 参与的第一款游戏是街机的《空中大战》（Air Combat），"我想 Namco 真是一家非常有趣的公司，我刚进去时，他们一直让我学 2D 绘图工具，突然有一天，有人给我安排了差事，让我做《空中大战》，它却是一款 3D 游戏，我是毫无准备啊！"当上司给他用 3D

绘图工具时，坂上嗫嚅着说："我从没用过这个啊……"于是上司勃然大怒："这些天你都干什么去了！"

好在映像公司的工作经验为他积累了功底，他很快上手了最新的3D CG技术。在《空中大战》后期，他同时参与了街机赛车新作《Final Lap R》。因为该作的开发经验，之后他参与了《山脊赛车》的制作，接着在开发《摩托GP2》时他担任了首席视觉设计师，并于2002年的街机游戏《魔斩》项目中成为制作人，接着是2005年的街机版《偶像大师》。坂上在中学时代曾梦想曾为漫画家，他曾在一家动画工作室兼职，所以对《偶像大师》的动画风格并不陌生。在坂上看来，不管是《山脊赛车》、《偶像大师》还是《铁拳》，都有一个相同的本质，那就是"唤醒男性的本能"。

当坂上第一次看到3DS时，他意识到这是一个可以让他的玩家脑中产生更强刺激感的游戏。他发现赛车游戏非常适合3D化，汽车在立体的画面中会更有实体感，玩起来的感觉也不大一样，赛道的距离感更加贴近现实。在进行内部测试时，坂上发现画面3D化之后，他的成绩反而有所退步。因为在拐弯时，由于空间距离感增强，平常驾驶真车时的本能让他在即将过弯时更早地松开油门和踩刹车。而《山脊赛车》是一个讲究全速漂移过弯的赛车游戏，所以真实化反而影响了水平的发挥。

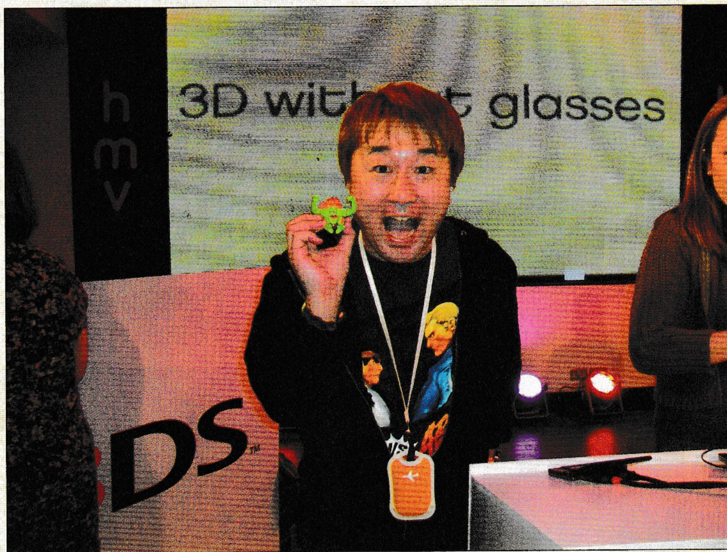
因为是3D画面，NBGI特别制作了一些有利于3D发挥的效果，比如汽车的碰撞以及更强烈的速度感。此外还利用擦肩而过系统，设计了可与路人交换"幽灵汽车"数据的功能，可以在对决模式中与代表其他路人的汽车比赛，就像在街机厅里挑战陌生人一样。游戏的内容含量也突破掌机游戏的常识，赛道数量达到150条，音乐超过40首。

在E3 2010期间首次公开时，《山脊赛车3D》发布的首批游戏截图过于简陋，那些开发中画面没有经过任何美化修饰就对外发布，以至于很多玩家看过之后大失所望，甚至对3DS的性能产生怀疑。坂上说："我们的组员都是老实人，不善于忽悠。他们简直是老实到让我火大，这种开发中画面就被发布出来，搞得像进度报告似的。"所以在他们没摸透3DS的机能之前，不愿意发布自己尚未做到的游戏画面。不过在E3展之后，随着完成度的提高，游戏画面也明显进化。游戏开发的后半段才是开发团队真正进入状态之时，据坂上所说，到后期几乎是每隔3天画面就会有明显变化，最终成品与E3展发布的截图相比仿佛脱胎换骨。虽然《山脊赛车3D》并没有在销量上实现突破，但它让世人看到了裸眼3D时代赛车游戏的魅力，让大家重新关注这款多年未出新作的赛车经典。

## [ 小野义德与街头霸王 ]

在日本3DS首发游戏中最受欢迎的是《莱顿教授与奇迹之假面》，而在欧美，最受欢迎的首发第三方游戏则是Capcom的《超级街头霸王IV 3D版》，北美地区首周销量就超过了10万套。充满立体感的格斗新感觉成为热门话题。《街霸》新掌门人小野义德又交出了一张漂亮的成绩单。

小野义德对游戏的最初回忆是《太空侵略者》。那时小野家每个星期天早上就要到附近的茶餐厅吃早餐，与当时日本的很多茶餐厅一样，小野家常去的茶餐厅引进了那种街机式餐桌，餐桌的中央就是一块街机屏幕，可以用来玩《太空侵略者》。那时小野义德刚上三年级，他的父亲是建筑师，母亲也有工作，小野义德的周末不是在打棒球就是在上补习班，一家人只有周日上午能聚在一起。小野义德的父亲也很喜欢游戏，因为他喜欢最新科技。与家人一起比赛游戏分数是那时小野义德最快乐的回忆，游戏是他与父亲交流的语言。当时，食客们在餐桌上摆一叠100日元的硬币是茶餐厅里常见的现象，小野义德说："那时看到中学生和大学生们在桌子上摆一叠100日元的硬币，就觉得他们果然是大人了呀！"



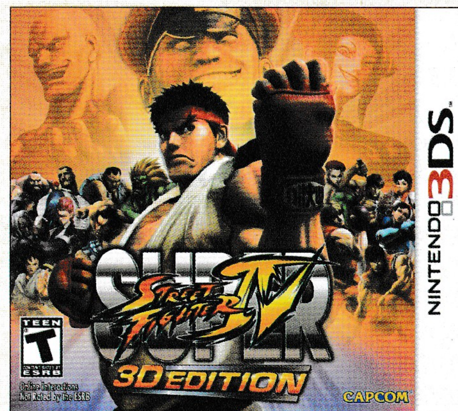

当家用机开始流行，小野义德的兴趣却转到了PC上，他开始学习游戏编程。直到FC的末期他才开始玩家用机游戏，不过他的兴趣并不在游戏本身，而是其硬件技术。他想知道为什么那些游戏公司能在规格那么低的主机上做出那么漂亮的画面。上大学后，有机会接触到超级计算机，小野义德有幸体验了在超级计算机上编程的快感。与计算机宅男们不同的是，小野义德风流倜傥，为了能够受女孩子欢迎，他从中学时代就开始玩音乐，到大学时更一发不可收拾，加入了大学的一个乐队。同时他又能从数学的角度分析音乐旋律，他曾写了一段代码，使其能自动演奏琶音。临毕业时，摆在小野义德前面的有三条路：继续上建筑系的研究生院深造、进入游戏行业或者进入音乐行业。当时他正好看到Capcom在招聘作曲家，小野义德心想这样就能满足了自己的两个愿望，于是决定应聘。

加入Capcom后，除了参与音乐创作外，小野义德还主动向同事们提供帮助，比如为游戏寻找BUG。当时Capcom的音乐组都是从音乐学院或艺术学校里招聘员工，小野义德是惟一一个工程系毕业的员工，所以他被派到了其他人都很陌生的X68000（夏普推出的16位电脑）游戏移植团队，负责《街头霸王》移植版的音乐部分。该作完成之后，小野义德非凡的才干获得了交口称赞。他的下一个任务是一个MD游戏，Capcom还派他到美国考察。当时Capcom已经与美国的漫画行业合作，正准备将《再生侠》改编成游戏，所以当时的Capcom总制作人冈本吉起就把小野义德派到美国，与版权方McFarlane交涉。那时小野义德几乎不会说英语，冈本吉起却跟他说："不用担心，总会有办法的。"结果小野义德在美国住了几个月，有好几次，他觉得自己快活不下去了，只能拼命学英语。小野义德说，这就像把个旱鸭子扔进河里，让他在求生本能的作用下猛然学会游泳。"真的要感谢冈本先生，从那以后，每次与当地公司开会，我都能把自己想说的话表达出来。"

美国之行给小野义德很大的启示，他意识到很多东西通过市场报告是无法获得的，在美国的游戏店走一圈，和当地玩家交流一番，所得到的一手情报可能远远好过市场报告。在PS2时代小野义德开发的《罗马之影》是一个对欧美市场缺乏实地考察而失败的典型案例，小野义德只是凭借自己对罗马历史的理解想当然地进行游戏制作，结果口碑与销量都败得一塌糊涂。该作之后，小野义德和他的团队对欧美市场进行了深入的调查与学习，在他们参与的下一款游戏《丧尸围城》中取得了大成功。

制作游戏时，小野义德总是让他的下属们不要忘了"回归原点"与"同窗会"。所谓的"同窗会"，是让玩过原作的玩家们有重拾经典的感动，就像参加同学会时，见到当年的初恋女友那样。《街头霸王IV》就是抱着这样的理念而制作的，既要让玩家觉得有当年的风韵，又要让人感觉完全不同。为了说服Capcom高层制作《街头霸王IV》，小野义德足足游说了两年，每次上司总是跟他说："《街霸》已经过时了！"5年前，《街头霸王IV》项目终于被通过时，小野义德激动得泣不成声。

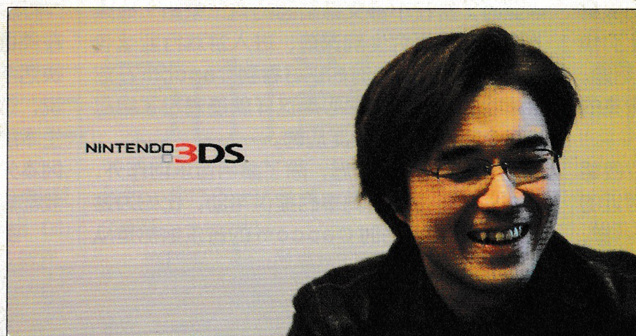
《街头霸王Ⅳ》带来了2D格斗游戏的复兴。小野义德认为，保持这样一个活跃的格斗游戏玩家社群是最为重要的。通过多种促进玩家交流与对战的网络模式设计，重现当年街机厅里的那种氛围。开发3DS版《超级街头霸王Ⅳ 3D版》也是出于其注重网络与交流的硬件特征，同时小野义德也希望吸引一些从未玩过格斗游戏的新手，所以游戏中设计了只要点击下屏幕就可以发动必杀技的系统。讽刺的是，当任天堂首次向第三方展示3DS时，小野义德并不在现场，而是在忙着开发iOS版《街头霸王Ⅳ》。不过小野义德知道没有按键的iOS版不大可能被太多玩家接受，当他看到3DS后，他知道这才是玩家需要的携带版格斗游戏平台。3DS版《超级街头霸王Ⅳ 3D》开发数月之后，小野义德才知道了之前并未听说的3DS多种额外功能，比如内置的计步器功能和擦肩而过系统。根据这些功能，小野义德临时添加了可根据玩家所走的步数奖励金币的系统，鼓励玩家随时将3DS带在身边，还可以在电车上与随机连上的陌生人对战，这样就像把街机厅搬到了电车里。如今《超级街头霸王Ⅳ 3D版》的出货量突破了100万套，小野义德相信随着3DS累计销量的提高，用该作玩网络对战或者在电车里对战的人会越来越多，游戏销量还将逐步提高。

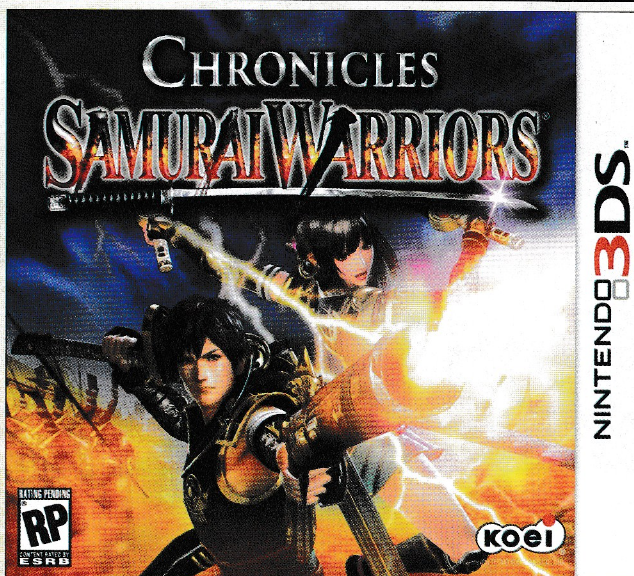





# [ 鲤沼久史与战国无双 ]

在日本的3DS首发游戏中，《战国无双 编年史》的受关注程度仅次于《莱顿教授与奇迹之假面》，该作在日本发售4周后销量突破了10万套，3D的一骑当千吸引了很多核心玩家的关注。《战国无双 编年史》的制作人是鲤沼久史，他从小学二年级开始对游戏产生兴趣，当时最喜欢的是世嘉的街机游戏《Head On》。这是1979年推出的游戏，玩家驾驶赛车在迷宫中前进，同时吃掉途中的“豆子”，可以说是最早的“吃豆游戏”。鲤沼久史有一个年长3岁的哥哥，经常带着他到朋友父母开的街机厅里踏玩。在《Head On》之后紧接着是《大金刚》、《马里奥兄弟》等任天堂的街机游戏。初中时，鲤沼久史喜欢上一本讲解BASIC编程的杂志《BA MAGA》，其中有一个投稿栏目。鲤沼久史就是从那时对游戏制作产生了兴趣，并尝试给杂志投稿。那时他还没有自己的电脑，他只能按照自己的理解把程序“想像”出来，然后写在纸上，并不知道实际是否行得通。这被岩田聪戏称为鲤沼久史的“空想程序员时代”。




因为对编程的热爱，在报考大学时，鲤沼久史选择了计算机设备比较完善的东京电机大学情报学科，这才有了经常接触计算机的机会。在大学四年间，鲤沼久史一直在学校附近的一家街机厅打工，其好处之一是可以免费玩游戏。1994年，到了毕业时的求职季节，鲤沼久史向3家游戏公司投了简历，最后进入了Koei。在中学时代，他曾加入学校的天文部，部里有一台电脑，里面装了《三国志》，鲤沼久史就是从那时起认识了Koei这家充满历史底蕴的公司。当时鲤沼久史也经常在杂货店里玩电脑游戏，一般是30分钟收费50～100日元。当时日本的这种私营小杂货店有点像我们国内的小包机房，在贩卖零食、玩具的同时，也提供电脑、FC、街机等娱乐设施。

鲤沼久史加入Koei之后的第一个项目是将一款电脑的RPG移植到SFC上，之后参与了PS格斗游戏《三国无双》的开发。他对于不断更新换代的家用机非常兴奋，他说：“就算只是看看新主机的说明书都能让我兴奋半天。在别人看来可能会很奇怪，因为我会呆坐在那里，对着说明书傻笑……”他还记得SFC刚发售的那个冬天，他问遍了所有商店，结果全都卖光了，直到次年3月他才买到了垂涎已久的SFC。

从《真·三国无双2 猛将传》开始，鲤沼久史晋升为导演。作为《决战》的主程序员，他对于表现战场上大军势的场面非常拿手。为了提高战场的真实性，他曾到赤壁原址实地考察。小时候鲤沼久史就特别喜欢横山光辉的历史漫画《三国志》，收藏的全60卷至今仍保存在父母家中。同时他也喜欢日本战国历史，当Koei决定开发《战国无双》，他成为主要制作人员之一。

鲤沼久史相信《战国无双》是一个非常适合3DS的游戏系列。第一次看到3DS时，是在一个有100多人的房间里，鲤沼久史有幸第一个看到了任天堂带来的3DS。看到3D效果开启的第一眼他不禁发出一声惊叹。3DS不仅有立体画面效果，而且其性能也完全够发挥《无双》的魅力，双屏幕也很适合表现一骑当千的感觉。当Koei决定为3DS制作《战国无双》，鲤沼久史认为应该开发一个家用机规模的《无双》，无论是画面还是内容含量都应该是家用机的标准。游戏中收录了超过40名武将，关卡超过30个。可达2GB的游戏卡片容量让Koei可以自由发挥，无拘无束地加入大量配音与过场动画，所有语音全部重新录制。

在开发3DS游戏的过程中，鲤沼久史保持着随身带一本笔记本的习惯，一想到有好点子就拿出来记下。虽然很多创意在《战国无双 编年史》中用不上，但是也许会成为今后3DS新作的卖点。鲤沼久史说，这次为3DS开发的游戏希望能吸引更多新用户，就算不会玩游戏的人，也能靠乱按一气一路攻杀下去，体验简单的快感，同时感受历史的魅力。实际上，7年来“《战国无双》系列”吸引了许多忠诚的女性玩家，每年情人节都有许多女性玩家将各式各样的巧克力寄到Koei，收件人写的是《战国无双》中各武将的名字。任天堂的主机向来深受女性的喜爱，鲤沼久史希望有更多女性通过3DS加入《战国无双》的世界。

# 群乐时代









文 众编　美编 木仙

## ——与游戏有关的那些事、那些人

如今的电子游戏，即便是有了Live，有了PSN，三五成群一小撮固定的人玩游戏的时光也已经再不复返了。绝大部分深爱游戏的人都会同意——游戏还是跟朋友一起玩最有意思！其中的妙不可言唯有自己心里明白。有一句话说得好，"无论现在各自过着多么牛X的日子，也比不上曾经一起傻X的日子……"。这期特企我们就请几位老朋友聊聊"群乐时代"这个话题，相信其中必有你的回忆和影子。

### 篮球党

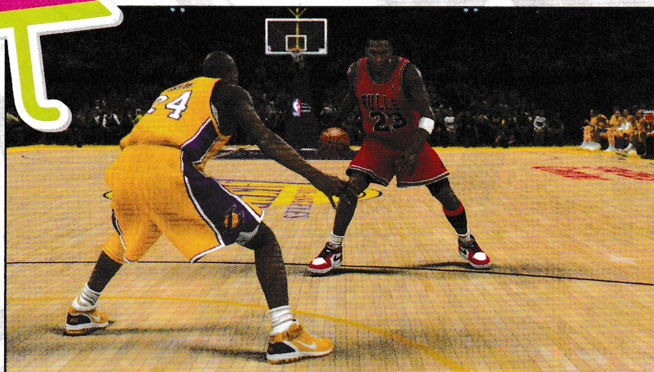
文 ZHR

"《NBA 2K》系列"的网战对我这个篮球迷特别有吸引力，从《NBA 2K8》时每作网战都必玩。和其他联机游戏一样，比起单机和电脑的无聊刷分，与网上各种各样的玩家切磋才是网战的最大乐趣。而通过LIVE也认识了各式各样的朋友，其中不乏和自己所在城市相同的，脱离网络见真人，这样几个游戏里的玩伴三五成群相约聚在一起打打游戏，或者一起出去真正打场球，久而久之就成了生活中的好友。

几个朋友见面常离不开的话题就是"2K系列"网战，一有闲暇就互相邀约切磋，有时也常聚在一起研究网战的各种要素。不过"2K系列"网战有个致命的问题就是延迟。X360版在投篮方面有轻微的延迟，这使得每次出手都要提前松开按键，比如《NBA 2K9》使用小莫外线三分时只要轻按一下投篮键即可命中。而移动时又因为延迟显得很笨重，经常一个不小心就冲过了点，罚球更是要掌握好提前量，像奥尼尔这样的球员罚球就很成问题。而PS3版则更为延迟，球员的"溜冰"现象越发严重，这个现象一直到《NBA 2K11》推出补丁后才得以解决。其实这些问题通过长时间的磨练都可以适应，但防守时就很难判断对方的走向。因为延迟，2K的网战就有了一定的门槛，初玩的人即便单机水平再高，投得再准，到了网战里也会因为延迟而出现手感偏差，而为了回避这个问题，大多数玩家选择了不投篮，多打内线使用上篮或者暴扣的方法得分。所以，各种联防成了那段时间网上最常见的防守方法，一个联防下来无论你是"小皇帝"还是"闪电侠"都无法逾越内线的横沟，无奈投外线又因为延迟进不了。所以，"2K系列"网战的门槛一直比较高，而越过这个门槛，适应了延迟，游戏则别有一番乐趣。几个好友面对延迟都有一套自己的应对方法，但偶尔仍想体验没有延迟的快乐，我们更多的选择了聚在一起互相切磋，或者组队一起打线上团队战。




不过"2K系列"的网战还存在各种"耍赖"式的打法。比较著名的有"偷跑"，"捂下体"，"FAKE PASS"和"溜底线"。"溜底线"指的是内线球员在持球后从禁区底线移动之后出手，这样十有八九不会被防下来，这种几乎无解的打法在《NBA 2K10》的时候特别有效，算是



BUG 之一。而“FAKE PASS”则是指球员在投篮瞬间按传球取消，这样球传出去后对方不会参与防守，主要是用来破联防特别有效。其实这招不算特别赖，偶尔用用无妨，但整场这么做就有点恶心了。“捂下体”说来比较好笑，其实就是按挡拆键挡拆，按住之后球员会做出类似足球场上人墙的动作，由于动作是捂着下面且站着笔直，故俗称“捂下体”。此招之所以无耻，是因为它是钻了游戏网战延迟的空子。由于延迟，持球进攻一方的队员会因为“惯性”很容易撞到对方身上，这样根据规则，如果对方站着不动你撞上去的话则会被判犯规。而“偷跑”则最为严重，内线球员直传甩过去，只能眼看着对方暴扣。网上使用这些赖招的玩家绝不在少数，可以说是为了胜利不择手段。几个朋友经常研究如何对付这些赖招的方法，见招拆招成了那会儿我们聚在一起上线打 2K 最大的乐趣。

记得那会儿在网上遇到湖人队，对方使用科比全场偷跑，几个好友见到这情况自然是深恶痛绝，商量用各种方法应对。A 说将防守队员提前移位，封住对方的偷跑路线，可这样做在防守方面就会有所偏差。而 B 则建议改为全场紧闭盯人战术，可惜依然防不了对方的偷跑。C 玩家则建议每次和对方耗完 24 秒，这个方法果然有效，很大程度遏制了对方偷跑现象。每次进攻都在最后一秒压哨出手，使得对方几乎跑无可跑。看到对方那着急跃跃欲试想提前偷跑又不能跑的样子我们就笑做一团。几个篮球党出谋划策，这就是团队的力量。不过，既然是讲友情的，当然后面的故事免不了要伤感一把。

因为众所周知的原因，我们被那个一点都不软的微软给 BAN 了，篮球兄弟中留下的只有少数几个玩正的玩家。不能上线 LIVE，那自然联系也少了。这些志同道合的朋友中有的买了 PS3，有的从了正，而大部分则选择了告别。久而久之，大家一起打游戏的日子越来越少，虽然有时间还是会聚在一起去球场上挥洒一把青春，但工作压力和学习上的压力已经不允许我们再像从前那样欢乐，我的房间里也不再传出来我们忍不住大笑声音。

《NBA 2K11》推出的时候，各种“赖招问题”得到了解决，无论“捂下体”、“溜底线”还是“偷跑”都被修正，就连投篮出手时机延迟都被补正了，不愧是篮球游戏中最强一作。不过道高一尺，魔高一丈，新的无耻战术“拜佛流”诞生！所谓“拜佛流”就是每次控制球员跑到内线后不停连点投篮键做投篮假动作，那动作活像在拜佛。这样的情况下在防守时如果你不跳，那球很有可能入框，如果你忍不住跳了，那么抱歉，那边有裁判的勺子在等着你。已转战 PSN 的我在网上遇到不少使用这招的玩家，自己中招的次数也不在少数，常常在比赛时吃了闷亏。忽然有一天，看到之前的几个篮球好友在线上，然后我将这个“新生赖招”告诉了他们，而有不少仍然在打的好友也表示被此招阴过，群众纷纷表示不能忍。于是乎，篮球党们再次汇聚一堂，就是为了战翻这种新的无耻技巧。

果然开打之后没多久，对方就忍不住开始拜佛，当时几个见过的好友不禁大呼：“他拜了！他拜了！”。其他头一次见到这种打法的玩家无不表示“拜佛流”这个称呼着实贴切。随后大家开始纷纷出谋划策，讨论声与欢笑声不绝于耳。最后，对方当然不是我们一干人的对手，经过各种尝试之后，我们使用一见拜佛就包夹的方法让其不敢一直把球放在手里。看到对方面对包夹惊慌失措仓促出手的样子，仿佛我们几个又回到了之前的群乐时光。

# 看游戏



文 九兵卫



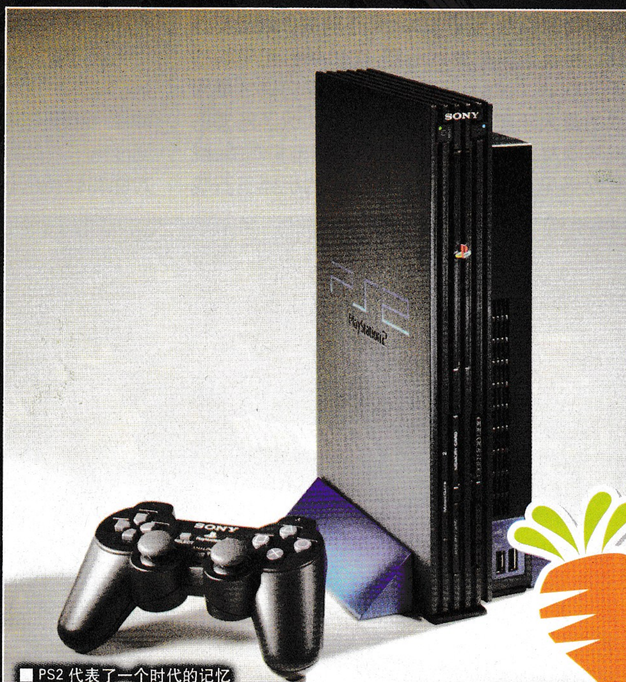
■如今就算主机再多，身边的玩伴却一个都没有了

上中学那会儿，喜欢玩游戏的我和死党没有什么优越的软硬件条件，主机是勒紧腰带从零花钱中一点一滴节省出来的，玩游戏的时间也是化整为零，飘忽不定。即便偶尔小聚，基本也是三五成群地去游戏店或者包机房。回想起来，聚在一起的时间干得最多的事情，既不是联机也不是，而是聚在一起——“看”游戏。

因为僧多粥少，所以一个人玩 N 多人围观就成了那时候最常见不过的景象。除了那些跃跃欲试想轮流蹭机的，仅仅出于好奇与新鲜而只做一介看客的也不在少数。相比当时在校园中同样作为稀有物出现的 CD 机等等娱乐设备，游戏机显然更能吸引男孩子们的眼球。四方的屏幕中小小的马赛克人物，举止投足都牵动着围观者的心，人群中时而爆发出欢呼时而传出一阵惋惜。在他人的目光之下打机，压力之外更多的是兴奋，没有过人的技巧与水平不要紧，玩得欢乐且尽兴就好，不然一定会引来玩伴们的唏嘘。

当然，“看游戏”也要分场合。课外的话怎么放松都好，倘若在校内，即便是课间时间，聚众围观也是一件危险系数 99.99% 的自杀行为。人聚集得越多则目标越大，越有可能被老师当场活捉，就算当事人再怎么机灵，遇到这种必然事故也只能乖乖缴械……话虽如此，下课时各个教室的角落还是能看见大把聚众打游戏的，这种顶风作案的要不就是天不怕地不怕的亡命分子，要不就是拿别人机器不顾爱惜的损友，通常后者占大部分。

看游戏也自有乐趣。所谓当局者迷旁观者清，遇到有些难题或者卡关的地方，三个臭皮匠赛过诸葛亮的效果就体现出来了，某种程度上来说，这也算是一种配合。即便只有一台主机，喜欢玩游戏的玩伴还是可以相互交流乐此不疲；即便不能共同亲身感受，围坐在一起同样可以与他人同乐。在那个特殊的时代，以这样的方式体验游戏的乐趣相比如今优越的打机环境无疑更加




■ PS2 代表了一个时代的记忆

纯朴、也更加深刻。

十几年前，隐藏在大街小巷的包机房里，细心的老板们总会多准备几张小板凳，特别是周末的时候。哪怕每一台小小的电视机前都挤满了人，很多带着渴望眼神的年少面孔依然不愿挪开脚步，他们拿着小板凳只是安静地坐在那里等着，盯着看屏幕上其他同龄人在游戏。在有限的信息渠道内，我们对于大部分游戏并不了解，更谈不上有所感触，想要知道一款游戏是不是好玩，除了从目录封面里推敲一番，剩下的方法似乎也就只有亲自去尝试一下才知。虽然囊中羞涩的零花钱以及极为有限的自由时间并不允许我们去这么做，但这并不影响我们对自己感兴趣的游戏如数家珍，原因就在于大量"看"游戏的时间给了我们最丰富的"阅历"，并且是完全免费的。那些有心计的人，还会悄悄记下游戏中容易失误的地方，或者总结出一些心得和技巧与他人分享。久而久之，玩游戏与看游戏的人就形成了一个最原始的交流与研究游戏的圈子，原本陌生的人因为同样的游戏逐渐走到了一起。

到了后来，个别条件优越的人拥有了属于自己的家用机，并且可以在周末家中无人时叫上好友一起来死磕。虽然同样还是免不了将大部分时间花在看游戏上，但毕竟环境更加自由，亲自尝试的机会也更多，所以小小的房间内欢笑声总是此起彼伏。再到了后来，因为学业与生活的变故，曾经的玩伴聚在一起打机的机会越来越少，直至彼此疏远甚至失去联系，原本招待死党必备的手柄们，不知不觉中也积上了厚厚的灰尘。

于是又过了很长时间，大学毕业后那些恍若隔世的面孔早已互不相识，偶然间回忆起当年的时光，却发现曾经对于游戏的那种兴奋和感动却怎么也找不回来了。如今有了时间，也有了主机，甚至还有了可以和他人联机PSN和LIVE，再也不用围在一起看游戏了，然而此时才猛然察觉到，拥有一切的我们的身边早已失去了最重要的玩友，有的仅仅是——寂寞，除了寂寞还是寂寞……



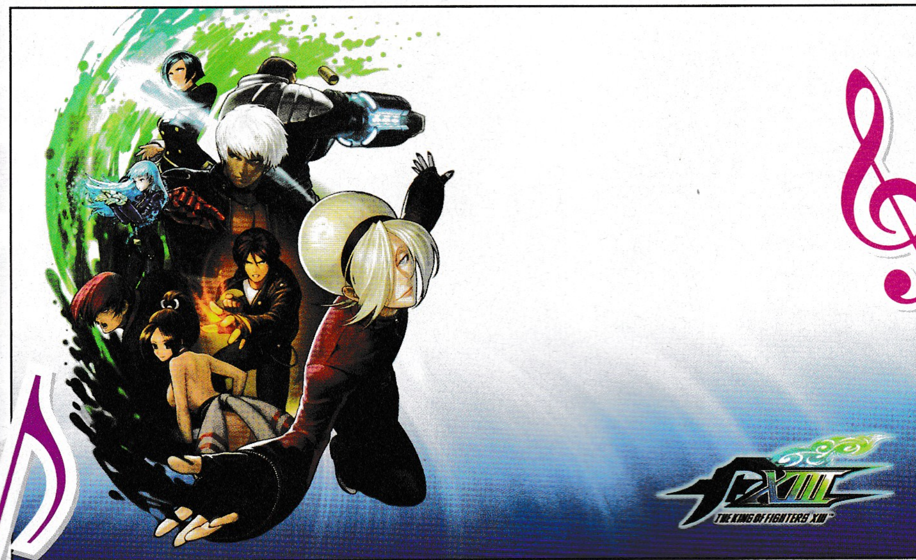
■小小的屏幕前总是挤满了一张张纯朴的笑脸

## 圈儿

文 无名

你要在北京问一个街机玩家，那谁谁谁跟你啥时候认识的？他们多半会回答：早忘了，北京的街机众谈到认识的朋友的时候根本不提及具体日子，多半是用游戏衡量的，比如你问月坛人，他会说，跟某某是95时候就认识了，跟某某可得到98，某某更远，玩NW的时候还不认识呢，估计得到3.3的时候了吧……所以北京的街机玩家从不搞认识多少周年纪念仪式什么的，因为他们本身就不在乎这些虚的，况且也根本不记得认识这个人是在何年何月何日。

北京城比较大，能及时跟进新机器的机厅就那么几家，西单，双井，原来还有小西天，"204对面儿"（忘了叫什么名字了）什么的，所以在北京的地铁线路真正发展起来之前，京城的玩主儿都是分块的，住得近的一拨人经常约着去一个地方切，有的人住的不算近，有人搬家搬远了，去切的话得倒好几路车。那时候手机还不是很普及，经常需要打电话到家里约。记得某个哥们儿家里比较惨，房子老了放不进电话线，所有的电话都得打到街道让一个老太太统一负责叫电话，那老太太收费极黑，大概是北京其他地方的一倍以上，过半分钟还得加钱，结果他和朋友约好了，只要是电话找他，他不接就直接奔机厅（因为他平常几乎没有社会事务需要电话联系）。某次数九寒天的时候，他大学里一个不知好歹的家伙打了这个街道电话，他没接就直奔机厅，进门儿还高声喊着哎哟哎哟哥们儿我来迟了，这路真不好走……结果一抬头正好看见工商局的和公安局的来查封，老板黑着脸跟一边儿站着，警察也很大方：得啦，一块儿走一趟吧！结果，半天牢狱之灾，这也算是一桩轶事（结果这哥们儿以后得了手机癖，但凡新手机出则必入）。更惨的那些人就是住石景山啊，通县啊，卢沟桥啊什么的那地方的人，赶到市中心要做好几个小时的车，夏天一到机厅那衣服都是透水的，浑身上下毫无秘密可言，有次和某个女玩家吃饭谈到这一节，她说你们这帮大老爷们儿在街机厅里都光膀子，我不敢进，我哈哈大笑表示那个不过是被汗水浸透的大背心儿；冬天的时候更倒霉，多数时候人到了机厅手都是冻僵了的，那时候号称币爷的某位玩家（此人家道殷实，每次买币都是100块一买，用不完还经常分给大家伙儿）家住门头沟，10点到机厅人家7点不到就得出门儿，到了之后搓手什么的都不解决问题了，那时候主切《KOF2000》，



他来之后得先切大约一个小时的《98》把手缓过来，结果久而久之形成了手僵的时候比手好的时候打得还好的情况，这也算是一则趣事。经历过这些艰难困苦的玩家之间感情极深，尽管他们可能有人至今不知道对方真名是什么。

后来由于不可抗力，街机厅一个接一个倒闭，所以玩家们的聚集地越来越少，所以渐渐地就形成了西单和双井两个主要核心，而且这俩地方进机器也都比较勤快，本人久战西单，这里的风景异常之独特。来的基本都是熟客，尽管不认识，你往那儿一站也有人打招呼，哟，今儿怎么来了，一般刚来的也客客气气地回：嗨，今儿没事儿，遛遛，不打。您别看这么说，一般说不打的都是折腾到晚上十一二点机修再三催促才回家的。有时候新来个游戏，排队的人必定多，这时候你经常可以看见这样个事儿：A问B，唉(这个字这里读ei，一声，很独特)你说这套招怎么这么脏，B说，去你大爷的，这套招里面插个升龙就飞了，也就了不会……然后你问A，这人是谁？不认识！还有的时候经常是某人坐在机器前玩，突然过来个人一拍他："唉(还是念ei)我告诉你，你这招该怎么怎么怎么用……"你再问问受教的那个，这是谁？还是仨字儿：不认识！很多外地玩家来北京都受不了这个，你玩还是我玩？其实这就是个风俗，所谓入乡随俗，比如说傻X在北京话里根本就不是骂人的，支招儿是北京玩家的传统，在北京街头看见下棋的也是如此，俩人拍子儿拍的山响，旁边围一堆人纷纷支招，你可以听也可以不听。很多人就是支招的时候成为朋友的，本人玩《KOF13》的时候曾经出声指导过一位陌生玩家，当时他用的是玛克希玛，苦于最后怎么把人弄死，我直接来了句"开大炮！"他赢了之后转身起来说了句，哥们儿你真行，你也玩儿？我说是啊，一来二去，朋友就这么交上了。

在朋友多的地方混相对就舒服些，其实很多人打街机的目的性很不强，比赛绝对不参加，甚至输赢都没大所谓，追求的就一个乐子，一帮人在一块斗嘴臭贫，才是街机厅真正的乐趣所在。尽管你一晚上可能切不到十盘，所得到的乐趣非常大，一般这帮人在一起的时候嘴里非常不三不四，什么都聊，但是你看一个个跟外面都跟外交家似的，北京爷们就这个特点，你看他跟你骂骂咧咧满嘴跑火车，那就说明你们关系好，他真把你当朋友，要是能开很伤人的玩笑，那就说明你们是好朋友，要是客气，反而显得生分。在街机厅里混的人大多都是志趣相投之辈，在一块总有的聊，经常一块吃饭，最壮观的一次是当时在里面的四十多口子一块去吃饭，所谓切街机，主吃主议不主切，玩的就是个高兴，混街机界有些年头的玩家肯定对火刘前辈的"酒议"系列视频印象深刻，就是这种吃喝文化的缩影。

所以我想去街机厅，有去街机厅的渴望，跟一帮人胡聊海扯一晚上，比宅在家里玩一晚上游戏可舒服多了。

# 时光的痕迹

文 纱迦

碧空如洗，街道也如洗，因为这个城市刚刚下过一场惊人的暴雨。

我把目光从窗外收回，点开FOXMAIL，选择收信。系统随后报出：没有新邮件。光标依然停留在昨日4点35分的那封来信之上，这封来信是一位来自东北小城市的读者写来的，信的内容如下：

---

纱迦你好，你在《X360专辑》的攻略里说《偶像大师2》的唱歌课很难，我可以提供一条秘技。只要找3个朋友一起来玩，XYAB四个键一人负责一个，就不会错了。

---

记得我当时顺手回了一句："这么玩应该算是作弊了。"不过如今我把这封信又扫了一遍，突然读出了一点不一样的味道——"找3个朋友一起来玩，也就是说4个人一起玩《偶像大师2》？这算什么，宅男聚会么？"想到这里，我不禁邪恶地笑了，正好看到他附了QQ号，于是便和他聊了起来。

---

"你的那3个朋友都喜欢玩《偶像大师2》吗？"

"哦，不是的，他们都不玩的，但大家都喜欢看我玩。"

"那么你的朋友都多大了呢？"

"从小学到已经工作的都有吧。"

"哈哈，听你的口气像是说，看你玩的人还有好几个？"

"是啊，我是在游戏室里玩的，前前后后有十几个人吧！"

---

想到之前我的猜测，不禁脸上有些发烧。不过一说到游戏室，我的思绪就越飘越远。80后的游戏迷，谁没进过游戏室呢？那个时候家里就一台电视机，先不管家长愿不愿意给你买游戏机，就算买了你也多半没时间去玩，这个时候游戏室就成了我们惟一也是最好的选择。那个时候的包机室和现在的网吧不一样，玩的人都很乐意把自己玩的游戏展示给其他人看，彼此之间的交流也很盛行，遇到打不过去的时候可以请打得好的人代劳。记得当时别人对我的评价是反应快，因此遇到要靠反应取胜的游戏环节时大家总让给我来，结果也没少辜负大家的期待。不过尽管FC上的游戏很少有能存档的，不少游戏连接关都没有，但当时的我们总是甘之如饴地一遍遍再来。

---

"那么这些人看你玩这种宅游戏有什么反应呢？"

"宅游戏是什么意思啊？"

"呃，你不知道什么是宅吗？"

"不太清楚呢，我游戏玩得少。"

"那你看不看日本动画漫画的？"

"我基本不看的。"

"那么你为什么会玩《偶像大师2》呢？"

"我觉得挺有意思的啊，很少有游戏里有唱歌跳舞的，而且这游戏的玩法也很奇特。"

"那游戏室里的那些朋友们也是这么觉得的吗？"

"是啊，经常有人在我背后看了几十分钟，然后问：'怎么还不开打？'"

---

好吧，我承认我错了。不过以纯洁的眼光来看《偶像大师2》的话，也确实是一款很奇特的正经游戏。回忆我在游戏室里的日子里，那时候的游戏只有两种，一种是文字游戏，另一种是非文字游戏，这种分类似乎是从93年左右的时候由《霸王的大陆》而兴起的。记得当时绝大部分人都在打这个游戏，而我却已经改打光荣的《水浒传 天命之誓》了，当时也有很多欲一睹一百单八将风采的人在我身后看了很久然后问"怎么还不开打？"那个时候的我似乎耐心特别好，总是耐心地给这些不明真相的群众讲解光荣式文字游戏的乐趣，最后不少群众都被我策反成了忠实的光荣青，从《三国志》、《信长的野望》直到后来的各种《无双》，至死不渝。

---

"那么你懂日语吗？"

"哦，完全不懂的。"

"那你怎么玩得懂呢？"

"我认识的朋友里有略懂日语的，不过还是不太行，也找不到这个游戏的攻略。"



■我们记忆中的游戏室远没有这么高雅，但这才是属于我们的青春回忆。

"呃……不懂日语还能玩得这么开心，真是难以想象啊！"

"不懂的时候就大家一起猜呀，我还做了一些攻略笔记呢。"

其实，我觉得做攻略笔记不难，关键是你怎么会想到要做笔记的。记得当年打《霸王的大陆》时，面对满屏的日文，我们当时没想到过要去研究其中的含义，因为总觉得在无师自通的情况下搞懂一门外语是不可能的。后来我的一位天才朋友在作武将能力记录时注意到，张辽、张飞、张松等张姓武将的名字前面都有一个チョウ，于是推断出这个チョウ便是日语里的张的意思，并进一步推断出日文词汇的构造与汉语类似，这一发现震惊中外，被我们誉为张氏定理。但他的理论无法解释为何赵和张一样都是チョウ，本人通过汉语里的同音字完美解释了这一现象，从而完善了张氏定理。从此以后，我们的日语水平突飞猛进，而日语水平突飞猛进的结果就是导致大家能够接触更多的游戏，从而更加热爱游戏。



■小小的红白机，承载了多少80后玩家的宝贵回忆……

"你那家游戏室有几台机器啊？"

"不是很多，一开始只有4台X360，最近多了一台PS3。"

"你们那里流行的游戏是什么呢？"

"我们这里最流行的都是新游戏，不过能多打的游戏会流行更长时间。像足球、打枪这些游戏会红得更久一点。"

"平时去网吧么？"

"基本不去的，因为老师不让。"

"你是学生？"

"对，马上中考了。"

"……老师没说不让你们去游戏室？"

"没有的，只说不能去网吧。"

好吧，虽然我知道如今纯TV GAME的游戏室已经很少了，但也不至于到了被学校老师无视的地步吧？回想自己的初中经历，可是充满着被抓与反被抓的回忆。为了腾出时间来打游戏，原本30分钟的路程踩快点儿10分钟就到了，加上放学后的磨蹭时间，往往能挤出30～45分钟的灰色时间来打游戏。至于周末，那是一定要到同学家去写作业的，然后就是快乐的游戏时光。感谢当时仍不发达的通信状况，家长只能亲自前往同学家里调查才能发现我们的金蝉脱壳之计，不过一旦发现，那就是竹笋炒肉。各位知道什么是竹笋炒肉吗？

逝者如斯夫，但我发现时光并没有带走一切，它还是会在某些地方残留一些痕迹。每年我都要和当年的机友聚会那么几次，虽然我现在仍在从事和游戏有关的职业，但是他们早已告别游戏了，所以在这种场合里我是从来不会提到游戏的。不过在经过这番对话之后，我突然感到我可能错了。好吧，下一次的聚会我很期待。

# 掌柜逸事

文 胜负师

十几年前的你还很年轻，你总是庆幸平淡无奇的工作让学生时代干瘦的脸颊圆润起来，却未能磨平你的棱角。为延续多年来最重要的爱好，你咬咬牙，用最初两个月的工资买了一台PS。这样一来，你终于可以脱离拥挤的包机房，不再为如何还上赊账而烦恼。刚刚踏上社会的玩家总有一种"还债"的心理，为补偿自己因学业紧张或资金不足而欠下的"游戏债"，几乎把所有的空余时间都拿来玩游戏，哪怕挤掉睡眠时间也在所不惜。几个月来在游戏上的放纵让你获得了一时的兴奋，但同时也催生出了新的烦恼。

你的同事不论年轻与否，对于游戏均可谓一无所知，当你翻看游戏杂志时，他们总会投来奇怪的目光。回到家，花十分钟吃完晚饭，你便一头扎进自己的房间，拿起手柄直到眼皮打架才肯罢手。从单位到家，再从家到单位，如此两点一线的生活日复一日，你越发感觉每打穿一款游戏所带来的兴奋正在递减，空虚感却在递增。无聊的时候，你会拿出《铁拳》，一招一招地反复尝试，看看能不能拼凑出更为华丽或强劲的连续技，好不容易成功了，既没有观众，也没有可供试验的对手。

你怀念起那些出入于包机房的日子，想起了赚走你几台主机钱的老板，想起了那些连名字都叫不上的机友。当初因为囊中羞涩，你常常只是站在一边，一看就是一个下午。当然，你甘于当一名看客，还时不时如布道一般向比你矮一个头的小弟弟们讲经说法，即便不是亲自上阵，助人过关同样能过足机瘾。你回到自己最常去的那家包机房，老板依然笑脸相迎，坐在电视前的也依然是那些熟面孔。老板问你怎么这么久没来，你实话实说，他面露遗憾，毕竟从此少了一位优质客户。再与几个熟悉的玩友聊了聊最近的热门游戏，聊了聊《铁拳》，说到兴高彩烈处，干脆开机实战，几个月来的研究成果也第一次有了交流展示的机会。

接下来的日子里，你不再整天窝在家里闷头攻关，时不时会往包机房、游戏店跑跑，认识的同好也多了起来，几位和你一样喜欢《铁拳》的朋友成了家中常客，成立了"铁拳同乐会"，一同切磋，也一起经历"《铁拳》系列"的更新换代。虽说常常大战三百回合还意犹未尽，但也有打闷了的时候，那就换《街霸》、《KOF》，再不然连名字都不知道是什么的三流格斗游戏也无所谓，同样欢乐无限。家中门客多了，爹妈有些不乐意，毕竟打到兴起时，音量不好控制，再加上其中两位实力较强的伙计要去外地求学，"铁拳同乐会"也终于迎来了曲终人散的时候。

重新回到一个人战斗的状态，你总觉得拿起手柄却提不起劲儿。这天晚上，你不想开机，只是在大街上漫无目的的游荡，街机厅里的游戏品种依然陈旧不堪，惟一一台《铁拳》拳和脚的按键位置还是相反的；游戏店里没什么让人感兴趣的新货；由于包机房的生意大不如前，老板准备转行开网吧……似乎这一整天都没什么好消息，估计也不会有什么收获了。回家途经一条不起眼的小巷，不经意间看到一间简陋的小店里电视



屏幕上播放的却是你再熟悉不过的画面，没错，是《铁拳》！

你大步跨进店内，橱窗里零星放着两台主机，一些主机配件，两三张正版拿来充场面，墙上刚刷过白水，漆味尚未散尽。掌柜很是眼熟，相互打了招呼后似乎都认出了对方，这毕竟是个小城镇，包机房、街机厅就那么几家，碰过面或是交过手都十分平常。你问他怎么开起了游戏店，他说之前在商场做了两年营业员实在无趣，也一直没有放弃把游戏当成职业的想法，恰好遇到个同乡也有这方面的意思，两人便合伙开了这间小店。掌柜不顾家人反对，毅然辞去了工作，办执照、找进货渠道、找店面、装修……张罗了一个月，总算把店开了起来，今天是第二天营业，生意还很清淡，没事儿就想练练《铁拳》。你上前与他切磋，赢得比较轻松；换《KOF》再战，这回输得很惨，看来这才是掌柜的强项。你们交换着心得，边战边聊直到打烊，甚是投缘。至此，你又有了新的根据地。



游戏店虽小，也有自己的门客，他们成了你的新机友。每次大伙聚在一起时，格斗、足球自然是保留项目，有时也会插着连接线联 GBA。休息日你总是在小店里一泡就是一天，偶尔也会帮着看看店，当一下临时店小二。时间久了，店主总是毫不避讳地告诉你进货价格，甚至给你看账本，保证卖你的东西全是成本价。看到账本上寒酸的数字，你很清楚以目前的状态要让小店生存下去很是艰难。你为掌柜出谋划策，充分利用店面深度隔出一间做包机房，主要搞当时尚未普及的 PS2 和 DC；在门口又摆上一个小冰柜，卖卖冷饮。如此一改造，小店的生意有了起色，至少可以继续维持。

你和掌柜都是 FF 迷，10 代刚出时只有正版，但 600 多的价格让人脱力。你们商量之下合买了一张，掌柜白天在店里打，你下了班就去取，晚上开工。第二天一大早，你又把碟送去他家，然后再去上班。此后的近一个月里，你们见面第一句话都是："打到哪儿了？"交替着把《FF X》打穿之后的一年发生了很多事，掌柜奉子成婚，与合伙人不欢而散，同行的挤压与价格战，店面租约也即将到期……由于合伙人撤出，掌柜无力应对高涨的租金，只能另谋铺位，但这一搬，对生意的影响可想而知。

新店比原先的店面积更小、位置更偏，你的光顾是掌柜新店开张的第一笔生意。打烊后，他说要请你喝酒，在大排档，他第一次展示了自己的好酒量。"兄弟，真的要谢谢你能这么支持我，家里人都怪我为什么当初那么冲动把工作辞了，要我把店结了，再找一分安稳的工作，可我现在还不想放手……来，我敬你一杯！"你不知如何安慰他，只说了一句："其实我很佩服你，也很羡慕你，能把爱好当职业不是每个人都能做到的。"他苦笑一声，便陷入沉思。

小店终究没有撑过春天。在路上偶遇掌柜时，他穿着西装打着领带，公文包里装着一叠产品目录和客户名片。吃饱喝足，你邀他来你家坐坐，"要不咱们切两局？"你拍他手生，没选《铁拳》，玩的是他擅长的《KOF》，没想到掌柜依然威猛。"我没事儿的时候还是会跑跑街机厅，算是拳不离手，功夫总算没有荒废，反正也就这点爱好了，唉！"他叹了口气，放下手柄。"我辞职了，下个星期去游戏杂志当编辑。"你的话让掌柜瞪大了双眼，惊讶的表情似乎是在说你面前就是活生生的例子，为什么还要像我一样冲动？沉默数秒，他拍拍你的肩，真诚地说了一句，"那好，兄弟，祝你一路顺风！"

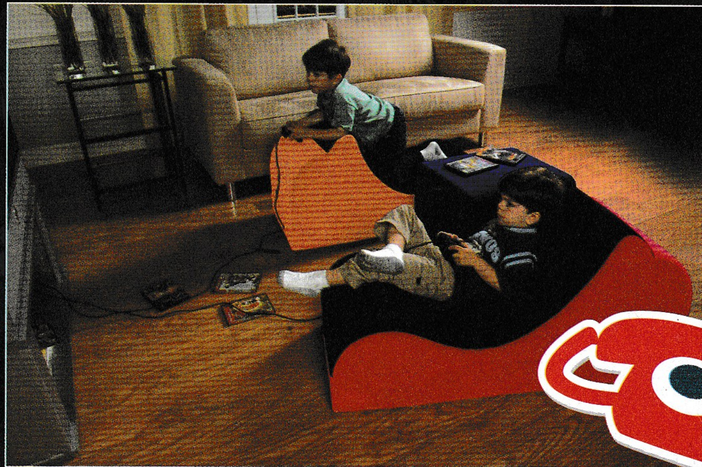
之后的十年，你和掌柜见过几次，他每次都会问你现在是不是还在干游戏这一行，你点点头，他便会露出欣慰的笑容，将杯中酒一饮而尽。

# 游戏传播者

文 星夜

不知何时起，游戏被视为宅男的运动，而对于从上世纪 80 年代开始玩游戏的我们这一辈人来说，想必都曾有过类似的回忆——那时游戏由始至终都是一种群体行为，或者按现在的流行说法是一种"社交活动"，正如所谓的社交网站或社交游戏一样，是一种互动娱乐，也是一种人与人之间的交流。一群热爱游戏的孩子，围在小小的电视机前，全神贯注地盯着屏幕中简陋的 8 位机画面，为游戏该怎么玩以及由谁玩而大吵大闹——在我们发黄的游戏记忆中，这是永恒的一幕。

我的家乡是一个东南沿海小镇，勉强算得上是一个改革开放后商业意识觉醒较早的小镇。镇上的"娱乐场所"还真不少，从我懂事起，就有热闹的歌舞厅、桌球馆、街机厅，小巷子里还有不少"包机房"——一般都是在杂货店里摆个两三台 FC 和小电视。第一次去包机房，那时的电视还是黑白的，用小旋钮调频道，调到 FC 画面出来为止。价格是多少已经记不大清楚了，只记得不同的游戏收费也不一样，一张卡带只有两三个游戏的那种通常收费贵一些，那种 N 合 1 卡带的游戏都比较便宜。我常去的那家生意很好，每次都爆满——其实人也不算太多，只是地方太小，大概也就十几平米的地方，店主人是做裁缝的，衣食住行都在里面，我们玩游戏时可以坐在店主人的床上。我至今还记得那家店里饭菜味与布料味混合的独特气味，那种气味早已与我的 FC 时代回忆混为一体，以至于如今看到那种熟悉的黄色卡带图片，就仿佛能闻到那种气味。



因为包机房里的生意太好，每次去都要等半天才能轮上，而我从小就比较猴急，看着心爱的游戏流口水却不能玩的滋味实在难受。于是在某个春节过后，我咬咬牙用自己攒的两百多块钱压岁钱买下了包机房里的一台黑色山寨 FC，外加两盘卡带。从此，我成为整条街上屈指可数的有机一族，并凭借这种"雄厚资本"而成为孩子王。

自从把那台二手 FC 迎回家中，我的家里就成为几个邻居小朋友们的天堂。最初，那台机子的存在是我和邻居们共同保守的最高机密，平常打游击般藏在抽屉里、衣柜中和书柜里，爸妈出门后才拿出来，然后呼朋唤友，享受不用付钱、不用在意时间限制、不用害怕被家长从包机房里揪着耳朵拖回家的快乐游戏生活。

为了让游戏机的利用效率最大化，能双打的




伴们也逐渐发现看别人玩同样有趣，开始心甘情愿当观众，对游戏中的情节评头品足，在遇上难题时七嘴八舌地出主意。打到红狼之死的情节，我们一起默哀；酒吧里，有个老头看一群女孩跳舞，感叹："这把年纪看这个真是太刺激了！"那时我们哄堂大笑。

学习机之后直接进入PS时代。那时主机加游戏2000元的价格已经不是我的压岁钱所能承受，于是和住在另一条街上的中学同学合资买了台PS，平常轮着用，不过大多数游戏自然是首选。我身为机子的主人，当然长霸着1P手柄，而2P手柄则是其他小朋友们轮着玩。早期最流行的是《魂斗罗》等射击类游戏，中期流行的是《忍者神鬼》、《快打旋风》、《双截龙》等清版过关游戏，后期人气最高的是《侍魂》等不知怎么来的格斗游戏。当时非常纳闷为何家里的游戏不能做得和街机厅里的一样华丽，为什么可以选的角色那么少，心想可能是那些游戏卡带很贵，而且要在很发达的城市才能买到……

后来我用私房钱买游戏机的事东窗事发，不过父母非常开明，不但没有责骂，反而给我买了台小霸王学习机，要求我在玩游戏的同时学电脑……于是在今后每次玩游戏开机之时，多了一句"小霸王其乐无穷啊！"

进入光明正大的学习机时代后，我和童年机友们终于发现了一种"比街机好玩"的游戏类型——RPG！我豪掷120大洋买了一张《重装机兵》（当时叫《机甲战士》）。从此，我的游戏群乐时代从众人齐动手变成一人玩多人旁观。小伙

时候还是把我家当游戏基地。那台购入于1998年初的PS很可能是我们镇上的第一台PS，当时包机房已经从镇上消失，街机厅多了起来，但没人知道PS。我和朋友合资买了台索尼牌高级游戏机的消息不胫而走，慕名而来的人更加络绎不绝，我的游戏室里人数规模从以往的四五人增加到七八人。到了夏天，一群青春期男生光着膀子，挤在闷热的房间里汗如雨下，对小风扇里吹出的热风浑然不觉，视线一刻也离不开屏幕里那被公认为"比街机更强"的游戏画面。每当有首次造访的同学前来，我通常会先玩《生化危机2》，对他们啧啧赞叹的震惊表情十分受用。接着为了让大伙亲手体验"次世代"的魅力，我会和参观者们切磋一下《铁拳3》。作为本镇最早初窥"非发波型格斗游戏"门道的先进人士，我通常可以用几个漂亮的连招取胜，于是拥有高端主机以及掌握先进游戏类型的双重自豪感油然而生……

从早期的"同玩"到后来的"围观"，在我的整个游戏生涯中无意间扮演了"先进游戏娱乐产品传播者"的角色。到后来考上大学，我仍然是全班第一个购入DC的"先进人士"，并因而使我们的"211寝室"成为全班男生的游戏中心，再现小房间里十几个光膀子男生排队玩游戏的盛况。再到后来成为游戏撰稿人，接着成为游戏编辑，继续担任游戏文化传播者。如今回想起来还真是水到渠成，一切仿佛命中注定……







# 一家三口齐上阵，灵薄地狱奈我何？

文 天骄

我上一次见老爸玩家用机要追溯到小学时候了，那时只要有时间就跟我一起玩《魂斗罗》和《坦克大战》；老妈则几乎从来不玩游戏，不过她很喜欢一款游戏——FC版的《超级马里奥兄弟》。她是这个游戏的狂热围观爱好者，因为每一次买数码产品她都会问我，这个机器能不能玩吃蘑菇游戏啊，能的话我看你玩啊。不过后来我才知道，只要是这种类型的横版过关游戏，再加上控制的人物够小巧，她都喜欢。比如《Limbo》。当然对于这款游戏，两个字足以概括它的全部——神作。

我是在一天晚上购买的这款游戏的，刚开始玩的时候老妈进我房间来拿东西，按照惯例她又对我唠叨了一句万年不变的台词，"哎哟，又在玩什么稀奇古怪的游戏哦！"。不过这一次她说完没直接离开，而是站在我旁边，盯着屏幕说，"这是新的吃蘑菇游戏吗？"我又再一次给她解释吃蘑菇游戏不会出现在任何任天堂以外的主机上。

"那这是什么游戏呢？"

"Limbo，灵薄狱。"

"林波？好奇怪的名字，这游戏的主角是不是吃个东西也会变大啊。"

"当然不是，他是来要寻找自己的妹妹。"

"不过看上去很好玩，你玩吧，我看看。"

"你要做好心理准备哦，这游戏很血腥的。"说完赶紧控制小孩儿走到捕兽器上把他脑袋夹断，"妈，怎么样？"

"还好吧，血又不是红色的，不血腥。"

……

于是我沉默地继续玩下去。但是在旁边的老妈比我激动多了。"哎哟，你用劲儿跳啊！""快走快走！哎哟，又死了。""你应该先拉那个机关再过去。"这种具有鞭策作用及指导性质





的话语响彻了整个房间。她应该也很有游戏天分，否则不会时常比我先研究出解开谜题的方法。“老妈，你说这里怎么过啊?”

“嗯，这里啊，我看看，先拉着绳索，再启动重力装置……不行，这样的话另一个就没办法激活了……如果先激活装置再跳上绳索的话不知道时间是否来得及，你试试先。”

“哦。”尝试了一下，未果。

“你等等啊，老张，过来看看这里怎么过啊。”老妈对着客厅大喊。

“干嘛?”老爸很不情愿地把报纸放下走了过来，“哎哟，母亲和儿子居然躲在房间里玩游戏，啧啧啧啧。”

“说这么多干嘛? 你看看这里怎么过。”老妈边让我演示这些机关边给老爸讲解理论上的通过方法。

“要不你先把绳索拉过来，快到你手边的时候开启装置试试。”老爸扶着下巴说道。

“不行，这样的话就够不到绳索了。”我再次尝试再次失败。

“你速度再快点就可以了。”

再次失败。

“你的……”

“哎呀，你别光说不练啊，把手柄给你爸，让他试试，哼哼。”老妈对在旁指手画脚的老爸很不满。

“试就试呗!”老爸接过手柄，听我介绍操作方法后就坐下来开始研究怎么过关了。

半小时过去了，老爸一直卡在同一个机关处无法前进，不管他多用力地去按手柄上的按键，主角始终无法在开启装置后及时抓住即将滑走的绳索。他有点泄气，呵呵笑道，“你们觉得这小孩儿的手是不是做得太短了啊?”

这话把我和老妈给逗乐了，老妈也笑着坐下，拍着老爸的肩膀，“不行就是不行啊，你还是老老实实在旁边看着啊，别说话!”

“是是是。”老爸连忙点头。

“要不我上网查查攻略吧，这游戏应该有人通关了的。”我提议到。

“老张，把笔记本拿过来。”

“好好好!”

搜索一番后，还真就找到了全程通关影像，老爸把视频拖拉到我卡住的地方，然后仨人一起观看，接着大家猛然大悟，“原来左边箱子可以拉过去垫脚啊! 太笨了，为什么没有想到呢?”合上电脑，拿起手柄，拖来箱子，垫在脚下，启动装置，等待绳索，看准时机，一跃而起，BINGO! 成功! 一家人都欢呼了起来。

接着在老爸老妈以及视频攻略的配合下，游戏的进展非常顺利，有时候我手笨没过去的地方，老爸总会把手柄抢过去尝试，而老妈则一直坐在旁边对着我和老爸的表现进行表扬和吐槽，每次我和老爸盛情邀请老妈尝试玩一下时，她总会不屑地说，“孙海平有刘翔跑得快吗? 一个道理。”

终于来到最后一关的关底处了，同样是重力谜题，这里需要看准时机根据重力的改变来通过几个巨型锯齿。第一次尝试，被搅碎，第二次尝试，被机关枪打死，老妈见此情况说道，“老张，你来。”老爸握着手柄，深吸一口气，根据提示音准确地判断了重力改变的时机，并且顺利地躲过了机关枪，通过了巨型锯齿，最后利用重力的变化以及惯性顺利地在空中把重力装置给启动了，主角突破了最后的屏障，见到了自己的妹妹。

我和老妈惊呆了，甚至都还没来得及反应，这游戏就这样被他给通关了? 没有理由一次性就通过啊! 老爸放下手柄，起身离开，走时丢下一句，“哼，玩了这么多年游戏，水平还不如我呢，太业余了!”我和老妈大笑起来，她还不忘拍着我的肩膀，对我说，“你老爸肯定有偷练过。”

偷没偷练过不知道，反正这事儿之后老爸让我给他创立了一个LIVE账户，周末我不在家时就自己找游戏玩。最近给家里打电话时他老在旁边嚷嚷“啥时候把体感买回来啊? 客厅的空间都腾出来了。”




最后一篇文有些特殊，是一篇“游人小说”的开头十分之一。全文将在今后的《游戏·人》上刊登，这次算是一个试读版。这篇小说讲了一个纯粹宅男的故事，不过这个“宅”字在这个故事里会拥有自己的概念，到底是怎样的“宅”? 阿宅的命运会怎样? 敬请期待完全版。

# 阿宅之死

文 奈落

最早的时候他并不叫阿宅，那个年代还没有宅这个概念，他本名翟大勇，阿宅只是一种简称。不过后来渐渐发现这个“宅”字形容他简直是精妙，阿宅对他来说也成了歪打正着的宿命般的称号。而且我们这些人叫阿宅阿宅的习惯了，连他妈都开始叫他阿宅，他家的狗听见阿宅两个字都会蹭到他身边汪汪叫。

阿宅离开这个世界的最后的五年我并没有见过他，我对他最深刻的印象其实都是高中以前。现在，倘若提起阿宅两个字，我首先想到的画面并不是在一起打“小霸王”的时候——虽然那些一起玩游戏的时间是最长的。那画面是老家的那些平房和胡同，在一个靠马路的公共厕所旁边，有一间带独立小院的房子，那房子与旁边中学的围墙形成了一个小空地，这块空地几乎是这里孩子们的乐园。阿宅就蹲靠在围墙和房子形成的角落，望着公共厕所，手中把玩着一个避孕套。最初我们并不知道这是何物，只知道拿起它以后路边的那几个下棋的光棍儿会猥琐地笑个不停。阿宅喜欢对着那些下棋的光棍儿举着避孕套转啊转，像西部牛仔一样。他们疯狂地笑，围观阿宅的神情就像看猴子撒欢表演一样。他们肯定在想，眼前的家伙活像神经兮兮的猴子啊。但只有我知道，阿宅也是这样想的。

那么源源不断的避孕套究竟是哪里来的呢? 为何会在那里出现呢? 这要从公共厕所旁边的带院子的小屋说起。五天里大概有三天吧，这里会传出敲鼓的声音，那是货真价实的架子鼓发出的叮叮哐哐。这附近胡同的的居民大都是穷苦老百姓，平时的娱乐顶多就是下下棋，或者凑在一块儿喝口茶，哪里会有人玩乐器? 大家都



对这间屋子敬畏三分，因为上九十年代初的人对于敲架子鼓的人总有那么点偏见，觉得玩儿摇滚啊、乐队啊的人都是留着大长头发的阿飞。这样一来，人们的自卑加上偏见，注定了这间屋子与胡同群极为格格不入（可能和其毗邻公厕的地理位置也有一定关系）。

出入这间带院子的小屋的人们也确实头发不短。主人是一位活像陈浩南一样的男人，穿着紧身黑背心带着粗粗的金属项链。我到现在也觉得那个年代玩音乐的年轻人长得都是这副模样。他经常会带一些同样奇装异服的时尚人士出入那间小屋，从外面能听见里面大声的歌唱，和各种乐器发出的声音。

不过阿宅感兴趣的既不是奇装异服的人们，也不是单调的架子鼓点，而是屋子的女主人。能直面望见这间屋子的胡同的第一家人姓刘，男人是一个退休的教师，也是一个跛脚。有人叫他刘老师有人叫他刘瘸子，更多的人当面叫他刘老师背后叫他刘瘸子。刘瘸子经常向大家讲述这件小屋的故事，他说这对年轻人并没有结婚就住在一起，他们也没有正式职业，不三不四不像话。但是他自己却蛮喜欢直勾勾地望着这间小屋，我估计也是因为屋子的女主人。我大部分有幸目睹女主人风采的情景是这样的，中午 11 点多，她会穿着宽松的粉色丝绸睡衣，把头发随意一扎，端着尿盆，走进公共厕所。然后是垃圾，她倒垃圾的方式很特别，总是把一个小筐先倒掉，然后再把大筐里的东西均匀地覆盖在上面。再四下看看，低着头回去。她算得上是美人，我很喜欢她那未施粉黛的脸，还有她走动时宽松睡衣下若隐若现的曲线。当然了，那时候我还是个小鬼，幻想也就到此为止（可能还有一些）。阿宅则远远比我更迷恋她，她是他的女神，我能从他严肃的表情中感觉到这一点。

终于有一天，中午 12 点多，我和阿宅在那间小屋门前的空地正在弹玻璃球的时候——我们或许是在玩玻璃球，或许是等待她的出现。吱呀一声铁门响，女神一手拿着红色的尿盆，一手提着一小筐垃圾出现了。我假装继续玩，但是阿宅却像电扇一样匀速地摆着头目送她走进公共厕所。

"这附近有松鼠你知道么？"阿宅突然这样对我说。

"不知道，是老鼠吧？"

"不，大尾巴的松鼠。"阿宅坚信地说，并用手比划了一下松鼠的体型。大概有一尺长。

"这么大？还是大粗尾巴的？"我有些相信了。

阿宅没有再作答，而是直勾勾盯着女厕所的入口。表情像是望着对岸战火的年迈将军。

那一瞬间，我能感觉到接下来有事要发生。阿宅起身爬上了厕所旁的一个存放蜂窝煤的小煤窖。那个煤窖大概有一米五左右，爬上去后正好对着男厕所的窗户。我们有时候会在艳阳高照的下午，通过这个窗户用水枪射击正在小便的男子们。待里面骂声响起后，我们就像猴子一样四散逃窜，心中甭提多开心、多刺激了。

不过这次不同，阿宅爬上去后又踩着男厕所窗户打算往上继续爬！阿宅身手并不灵巧，却冒着危险往厕所房顶上爬？连我这样身手如猴的人也从不敢想过爬到厕所屋顶上。阿宅双臂攀到了屋顶的边缘，但是下半身上不去，就努力侧起身用右脚在够。我看着他吃力的样子心里揪着一把汗。（多年后上语文课，学到朱自清先生《背影》这一文的时候，我脑中就浮现出阿宅此时的背影。）

他终于滚上了这座公共厕所的屋顶，便对下面的我喊了一句：

"松鼠就在这上面！"

我听不懂他的话，但是已经明白他到底想做什么了。他想绕道靠墙一侧，趴在房顶倒着身体偷窥！我为即将发生的事情感到羞耻，更生怕被别人看见，别人会以为我和他是一伙的。到时候我不但没有落到实惠，反而还被连累。就在我有些焦急并准备逃离现场时——

一声惨叫，是阿宅的声音。他应该是掉到女厕所窗户与围墙的夹缝中了。那里面充满了科学家也无法辨别是何物的垃圾。

我愣在那里不知道如何是好。

不知过了多久，那个穿着丝绸睡衣的女人平静地从厕所走出来，优雅地端着空空的尿盆和那一小桶垃圾。我在惊慌中仍然期待丝绸睡衣下能浮现出某些轮廓。但她经过我，毫无表情，像经过一件物体，我猜她根本不知道刚刚发生了什么。不过我心里总算松了一口气，在她眼里只是两个顽童在午间玩耍。这时，我才开始担心起不再发出声音的阿宅。

"阿宅，那里有松鼠吗？"我急中生智，这样大声喊着。

"有——"一个健康自然声音迅速回答。

我庆幸这家伙应该没有摔死或者受伤，同时也有点嫉妒和失落感——他说有松鼠，莫不是看到什么"好东西"了……

就在浑身臭气的阿宅爬出垃圾堆夹缝的时候，我突然发现不远处刘瘸子在静静观察这一切！他似乎在微笑，深谙一切地望着我们。

（未完待续……）



# Hudson：开往深渊的火车



■这座美丽的湖畔建筑就是美国 Hudson Entertainment 的总部，地址位于加州红杉市，与业界巨头 EA 为邻。

**2011 年 1 月 20 日，Konami 宣布全资收购 Hudson，作为 Hudson 最大股东的 Konami，将通过股票换购的方式将 Hudson 余下的 46% 股份全部收归集团旗下。至此，曾在全球游戏市场上叱咤风云的 Hudson 结束了自己的独立生涯。虽然 Konami 强调日本 Hudson 不会因此而裁员，但美国分公司被关闭，多款开发中的新作被取消，所有员工都被解散。该声明在业界留下的是震惊与感叹，但对于了解内情的人来说，这是 Hudson 的必然命运，是在十年前就已经注定的结果……**

文 藤曦 编 星夜 美编 NINA

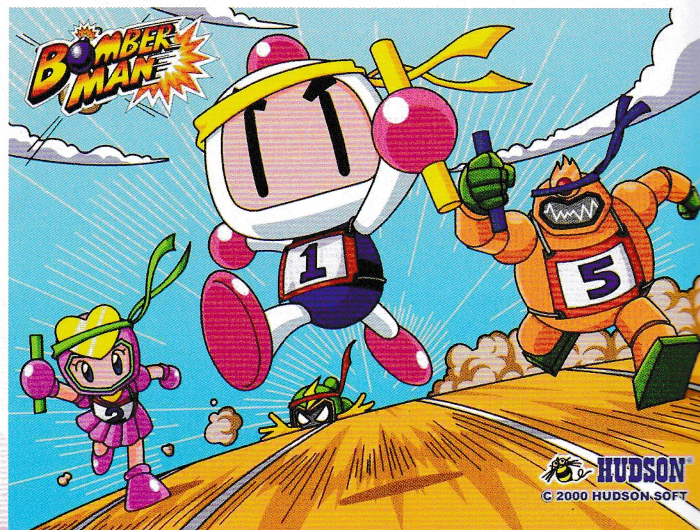
## 风暴中的北海道之龙

Hudson 日本总部位于北海道西部的札幌市，当地的高科技公司大多聚集在札幌高科技园区，而 Hudson 却位于札幌市郊一个热闹的商业街里，公司四周都是各类食品店与烤肉摊。选址在这个地点不为别的，就是因为与创始人工藤兄弟的家很近。在 30 多年前，他们原本是打算开一家茶餐厅，但是因为在同一座楼里已经有人开了家茶餐厅，所以他们就改为开办一家销售无线电产品的小店，叫做“CQ Hudson”。



Hudson 创办于 1973 年 5 月 18 日，名称的由来并非著名的哈德逊河，而是同名火车款式（日版 Hudson 蒸汽机车又名 C62，后来 Hudson 开发的 PC-E 主机代号即 C62）。工藤裕司、工藤浩两兄弟用他们全部的 50 万日元积蓄创办了这家销售无线电与照相制品的小公司，2 年后公司转型为销售计算机产品。当时硅谷的创业神话开始引起全世界的关注，工藤兄弟到美国考察归来后，感受到软件业的巨大潜力，决定将销售电脑软件作为今后的主要方向。1979 年，Hudson 取得夏普原创软件的销售权，以邮购的方式发行销售了多款人气软件，公司业务蒸蒸日上。成为当时日本软件业发展的一个缩影。夏普是任天堂的主要元器件供应商，因为与夏普的合作，Hudson 搭上了任天堂，拿下了为 FC 开发“Family Basic”专用软件的订单。80 年代中期，Hudson 因为抓住了 FC 带来的商机而风生水起（Hudson 是加盟 FC 的第一家第三方游戏软件商），在《勇者斗恶龙》诞生之前，Hudson 曾是任天堂的六大第三方游戏软件商之首，在当时刚刚建立起来的日本游戏产业里是一个如雷贯耳的名字。巅峰时 Hudson 手头上拥有 4 亿美元的可用资金，百万大作俯拾皆是。然而这一切随着 Hudson 叛离任天堂阵营，与 NEC 合作开发 PC-E 主机而随风消逝，后来 20 多年，Hudson 再也找不回昔日风光。

1990 年代末，亚洲金融风暴的爆发让 Hudson 的处境雪上加霜。到 2001 年，日本的经济已跌到谷底，大量银行破产，数不清的中型企业因资不抵债而倒闭。没有在业界迈向 PS2 时代的转型中顺利过渡的 Hudson，处于风雨飘摇的境地。多年来，向 Hudson 提供资金的只有北海道拓殖银行一家，而这家银行在金融风暴中倒下，多家靠该银



行融资的中小企业破产，Hudson的资金眼看着也要彻底枯竭。工藤兄弟只有勒紧裤腰带，从1997年后不断收缩其产品线。而当时正是日本游戏产业的黄金时期，Square、Capcom、Konami等实力型发行商簇拥着PS，进入大发展时期。但是PS的游戏开发成本也比过去的2D时代提高了数倍，Hudson因资金紧张而错过了PS带来的商机。PS时代是业界从2D迈入3D的最关键转型时期，错过这次机会的Hudson从此沦为二线发行商，无论是在技术还是经营层面都再也无法追上一线厂商。Hudson的年销售收入从1996年的275亿日元减少到2000年的104亿日元。

Hudson成立近30年，一直是由工藤家族私营的非上市公司，通过自有资本积累以及银行贷款维持公司运作。在经济危机之中，向来反对走上市之路的工藤兄弟不得不求助于最后的融资渠道，让资本枯竭的Hudson上市。进入PS时代后，游戏开发成本的飙升也让工藤兄弟意识到提高融资能力的重要性。此外NEC退出游戏市场也使得Hudson失去了一个重要金主。

2001年Hudson终于成功上市，而工藤兄弟担忧的情况也不可避免的发生了——Hudson上市后不久，Konami随即在公开市场上大量收购其股份，工藤兄弟眼睁睁看着Hudson即将落入他人之手。在2001年7月28日召开的Konami/Hudson资本提携说明会中，工藤浩苦涩地说当初Konami上月景正社长向他提出收购请求时，他的内心踌躇不已，但是考虑到“在如此艰难环境中的游戏产业，仅凭一己之力难以存活”。为了得到Konami提供的50亿日元游戏开发资金，工藤兄弟不得不接受Hudson控制权被Konami夺去的事实。到2005年，Konami已经掌握了Hudson的多数股权，所占股份比例超过50%。这意味着工藤兄弟已经失去了Hudson的经营决策权，Hudson事实上已经是Konami集团的一员。

Hudson加盟Konami集团后，除了资金得到落实外，也获得了Konami集团的不少有力资源。首先是Konami札幌工作室并入Hudson，在一定程度上缓解了Hudson的人才短缺问题。此外Konami上海工作室也可以为Hudson提供外包服务，Konami家用机事业部长北上一三承诺向Hudson提供Konami的发行渠道支持。上月景正在新闻发布会中强调，Hudson并非Konami的子公司，而是合作伙伴，Hudson将会有充分的经营自主权。上月家族与工藤家族达成共识：Hudson应着重发展手机游戏，将《炸弹人》、《Star Soldier》等经典名作大量移植到手机上，同时开始摸索正在崛起的网游产业。工藤兄弟性格温和，在业内人缘极好，在网游业也有不少知交，他们的交际网络是Hudson的重要财富。

Hudson曾利用其软件开发经验，帮助NTT DoCoMo开发了“智能服务器系统”，该技术可以帮助i-mode手机的服务器软件克服内存限制，为内存极小的手机带来出色的游戏体验。通过这次合作，Hudson与NTT DoCoMo建立了良好的业务往来。不久Hudson就为15个i-mode网站提供了游戏下载服务，提供的游戏包括RPG、赛车、射击等。Hudson与日本移动通信行业的另一个巨头软银也有密切联系，工藤兄弟与软银社长孙正义私交甚笃，Hudson上市后软银十分捧场地认购了3%的股份。Hudson还与和黄合作，将其手机游戏服务打入香港。在这次合作中，与和黄存在密切资本联系的DoCoMo起到了穿针引线的作用。此外Hudson还与法国的Infogrames合作，将游戏打入欧洲。



■ Hudson的名字起源就是这辆C62火车。



# 驶往西方的列车

上市与Konami的注资并没有帮助Hudson解决所有问题。2001年之后，日本游戏市场进入了长达4年的萎缩期，Square、Enix、SEGA、Namco等一线发行商都咬紧牙关过苦日子，不得不以合并的方式在日益残酷的市场环境中生存。Hudson也受到严峻市场环境的影响，2004年Hudson出现73亿日元的净亏损，社长工藤浩引咎辞职，改任Hudson名誉会长，社长之位由远藤英俊继任。此后Hudson高层不断有新官走马上任，远藤英俊的社长之位没坐多久就以健康原因为由离职，由石家通弘继任，之后又有Konami派出上原和彦担任社长。

Konami成为大股东后，开始对Hudson进行一系列的重大改革。Hudson也有不少管理层认为，要摆脱当前Hudson的处境，改革势在必行，而且作为一家上市公司，也需要改变过去私营时代的许多制度。作为日本规模数一数二的游戏公司，Konami以其高效率的集团化运作著称，擅长机构精简、提高管理效率。但大公司的经营作风一旦套用到小公司身上，企业文化将不可避免地受到影响，并逐渐产生质变。这是很多小公司被大发行商收购后不久就被关闭的根本原因。Hudson作为一家以家族管理方式运营了30多年的游戏公司，更加难以适应Konami的集团运作。

Hudson的公司规模不大，却有400多名员工，远远超过Epic Games、Bungie、Valve等欧美顶级游戏工作室。Konami认为Hudson的企业运作效率过于低下，其根本原因是事业配置不合理。Hudson退出硬件市场近十年，却依然保留硬件研发部门，他们仍在研发新硬件、芯片与工具软件，偶尔推出诸如计步器等硬件产品。工藤兄弟认为硬件部门的存在可以让Hudson跟上业界最新的硬件技术潮流，便于为最新主机开发高质量游戏。而事实是Hudson的技术实力在日本业界仅处于中下游，Hudson的硬件部门并未发挥作用。所以Konami对于Hudson精简机构的要求看起来也是合情合理，但是用自己的方式经营了30多年的工藤兄弟却无法适应。不久，工藤兄弟就离开了Hudson。接着副社长中本伸一（《炸弹人》之父，Hudson地位最高的游戏制作人）也离开了Hudson。这几位灵魂人物的离去是Hudson彻底质变的开始，公司的经营原则不再是“跟着有趣的游戏设计创意走”，而是以满足股东利益为最高目标。


▲美国Hudson Entertainment的原办公室，照片拍摄于2006年。

《炸弹人 零点行动》就是一个为了让股东满意而开发的游戏。在Hudson美国分公司正式成立之前，部分开发者希望开发一款迎合

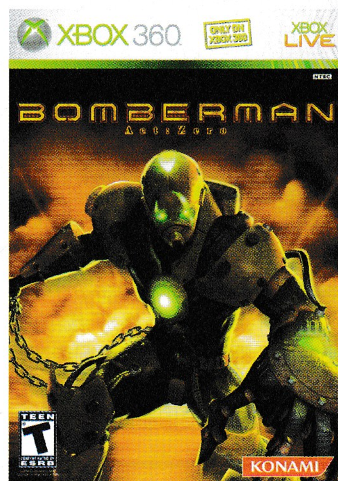


▲Hudson Entertainment 创意总监 Adrian 在日本札幌首次向日方高层演示《炸弹人 Live》。

西方市场的《炸弹人》。董事局方面相信欧美市场将成为 Hudson 新的增长点，这种市场判断本身并没有错，但问题出在新管理层不了解《炸弹人》的作品精髓，这款没有原《炸弹人》小组参与、也没有美国方面制作人员指引的游戏充满山寨气息，被欧美媒体评为史上最令人尴尬的游戏续作之一，更有媒体将其评为“史上十大最差游戏”之一。《炸弹人 零点行动》无疑是 Hudson 30 多年历史中的耻辱之作，Hudson 的吉祥物形象被糟蹋得面目全非。曾经的百万级大作沦落到一两万的可耻销量。在这次大惨败之后，Hudson 董事局意识到强化美国分公司的重要性。Hudson 已经与世界脱节太久，光靠日本的开发人员完全无法把握欧美玩家的口味与市场变化。

2006 年，John Lee 加入了刚成立不久的美国 Hudson Entertainment，担任公司的市场部副总裁。在上世纪八九十年代，Hudson 曾在美国设立分公司，当时主要是为了在美国推广 PC-E。随着该主机的惨败，Hudson 渐渐从美国玩家的视野中淡出。相隔十年再度进军北美的 Hudson 一切都得重新来过。当时 Hudson Entertainment 总裁 John Greiner 是一位极具魄力的老将，在 Hudson 工作已有 17 年。在上世纪 80 年代末，Hudson 为了将 PC-E 打入美国，需要一个了解美国市场的人与 NEC 美国分公司方面打交道，于是工藤兄弟聘请了当时正旅居日本的 John Greiner。虽然 PC-E 在美国惨败，对 Hudson 打入北美有汗马功劳的 Greiner 仍然留在 Hudson。当 Hudson 在 2003 年重新开张美国分公司，Greiner 是担任总裁的不二人选，他渴望着将 Hudson 重新打造成一个令人尊敬的名字，重现昔日的风光。不久美国 Hudson 来了一位女性新主管，她建立了一个崭新的游戏开发团队，并多次前往日本，说服日本总部让美国 Hudson 开发一款《炸弹人》新作。这款名为《炸弹人 Live》的游戏由 Hudson Entertainment 首席制作人 Joel Bretton 带领制作，游戏尽可能地保留了《炸弹人》的游戏风格，同时以在线多人游戏为最大卖点，正是系列粉丝们希望看到的游戏形态。同时，由于是一款 XBLA 的游戏，因此较为简陋的画面也不至于让人太失望。《炸弹人 Live》获得了巨大的成功，是“《炸弹人》系列”十年来最畅销的一作，这个已经十年没拿过任何业界奖项的经典系列一举获得了当年度 XBLA 年度最佳游戏大奖。

回想起开发《炸弹人 Live》那时的情形，John Lee 说：“自 Hudson 上市以来，总算有了那么一群人，他们是以更棒的游戏设计为中心，而不是总盯着每个季度的财报。”John Lee 认为，Hudson 日本总部的不少管理层和老员工都拥有公司的股份，而美国分公司员工们没有任何股份，他们的目标与动机自然与日本方面不同。Hudson Entertainment 方面建立起来的是围绕游戏质量进行评估的奖金制度，质量总是被放在第一位。在《炸弹人 Live》大获成功之后，John Lee 晋升为发行部主管，同时也开始接触游戏设计，他认为只有自己懂得游戏创作的本质，才能真正做好市场与发行。于是 Hudson 美国分公司形成了围绕 John Greiner、John Lee 与 Sabine Duvall（开发部主管）的三人管理体制。他们制定的原则是“不赚快钱”，不会看到什么游戏类型流行就一窝蜂地跟上去，新作的推出速度不宜过快。当日本方面提出“以美国市场的规模，一年推出三款《炸弹人》没有任何问题”，John Lee 坚决反对。对市场的不同理解与文化上的差异经常导致美方与日方在一起开会时充满火药味。




▲《炸弹人 零点行动》是让 Hudson 尴尬的游戏。

## 最后的救赎

不管怎样，《炸弹人 Live》的成功让 Hudson 上下都精神振奋。多年萎靡不振的 Hudson 重新成为业界领先的游戏开发商。在 2007 年，《游戏开发者》杂志将 Hudson 评为“20 大游戏开发商”之一。《炸弹人 Live》不仅为 Hudson 带来了丰厚的利润，而且为其指出了一条明路。在游戏开发成本日益高昂的高清时代，高端技术上缺乏积累的 Hudson 可以通过下载游戏保持自己的独特优势。从 FC 时代到现在的高清时代，Hudson 的游戏向来是重创意而轻技术，而轻松有趣的游戏类型在这个时代同样大有可为。Hudson Entertainment 成立之后，共诞生了 3 款销量超过百万的游戏，Hudson 成为家用机和手机下载游戏领域的领先者，在冉冉升起的休闲游戏市场上扬眉吐气。Hudson 的企业文化也在一点一滴地回归，建造有趣的企业氛围，努力开发古怪而充满创意的原创游戏——这是当年工藤兄弟的经营原则，当日本总部丧失了这种宝贵的作坊精神，地处红杉市湖畔的 Hudson Entertainment 正努力重塑 Hudson 的企业文化。



▲把握系列精髓的《炸弹人 Live》大获成功。

Greiner 认为，Hudson 企业文化的根本在于“所有员工都像长不大的孩子”，员工们的独特个性决定了 Hudson 的游戏风格。Hudson 在某些方面有任天堂的宝贵品质，比如对“健康游戏”的一贯追求，Hudson 总是开发风格轻松明快的游戏，在其作品中可以感受到开发者未泯的童心。Greiner 希望把 Hudson Entertainment 变成一个儿童乐园一样的地方，一个毫无压力的工作场所。

然而在美国逐渐形成的 Hudson 作坊文化终究无法传导到日本，Konami 这个大财阀的存在决定了 Hudson 的命运。Konami 在 2005 年就已经拥有 Hudson 半数以上的股份，为何过了 6 年才将这个家族企业完全收归旗下?

Konami 最初收购 Hudson 的股份时，Hudson 正处于即将开始谷底反弹的阶段。从投资角度来说，Konami 是恰如其时地对 Hudson 成功进行了“抄底”。在 Konami 成为 Hudson 大股东之后不久，Hudson 的利润开始节节攀升，美国分公司的出色表现让日本方面大跌眼镜，而日本总部在手机业务上也实现了惊人的增长，一度成为日本手机游戏产业里市场占有率排名第二的发



▲由于文化和理念上的差异，Hudson日本与美国分公司员工之间经常在会议室里大吵大闹，不过私底下大家的关系都不错。

行商，Hudson的股票就像坐上了火箭，一下“冲破了屋顶”。

最初Konami对Hudson的业务运作处理得小心翼翼。很多美国公司被吞并之后可能一夜之间就被关闭，所有业务运作眨眼间就被勒令停止，员工们突然间就失去了工作。而在倡导职业终身制的日本，即使发生了大型并购案，出现了不少冗员，也不会立刻进行大裁员。Konami成为Hudson大股东后，在最初三年时间里给了Hudson相当大的自由权，这也是Hudson进入新世纪以来最辉煌的三年。Konami“鼓励”Hudson在员工名片上印上Konami的标志，“鼓励”Hudson将公司总部搬到Konami附近，“鼓励”Hudson使用Konami的发行渠道。Konami将其札幌总部与Hudson总部合并，而Hudson的东京办事处也搬到了Konami的办公楼，不过Hudson仍然在自己的独立楼层里办公，名义上是“租用”Konami的办公楼。一切都在潜移默化地进行。John Lee说：“融合的过程毫无疑问地在逐步进行，虽然我很自豪地穿着Hudson的T恤表明我的忠诚，但现实是，我的多数时间是在和Konami发行部的人打交道。我们其实已经是同一个团队。”

2009年John Greiner和John Lee都离开了Hudson，两人在同一个星期内离去，John Lee承认Greiner的辞职是促使他下定决心离去的诱因。这两位关键人物离开之后，Hudson的游戏开发又陷入浮躁状态，《炸弹人》与《十项运动》的续作加速推出，很多游戏开发周期不到一年就被匆匆摆上货架。这段时期Hudson几乎所有游戏的销量都大幅下跌，《十项运动》续作销量不到前作的十分之一。

Sabine仍然留在Hudson Entertainment，这个强势的德国女人敢于质疑日本总部的决断，坚持自己的判断，但在那些公司大股东面前始终是势孤力弱。而且Hudson Entertainment毕竟成立不久，根基维稳，虽然有一些成功表现，却还不具备集团层面的影响力。

2010年，用“垃圾成堆”形容Hudson的作品并不为过。大量狗尾续貂的游戏不仅让Hudson业绩急转直下，也给这个老字号的招牌不断抹黑。Hudson的股价就像过山车一样，在到达波峰之后急速下跌。此时Konami再次趁虚而入，又一次对Hudson成功抄底。这时大家才知道，过去几年来Konami的按兵不动并非是要给Hudson自由，而是一直在等待机会，让他们能以更低的价格完全吞掉Hudson。Konami的主要目标是Hudson积累了30多年的游戏品牌，而负责北美业务的Hudson Entertainment则被视为鸡肋。Konami本身在欧美拥有自己完善的发行渠道，所以美国Hudson的员工都被当作冗员无情地辞退。

从商业角度来说，Konami对Hudson的两次抄底行为虽然有趁火打劫之嫌，却也无可厚非。没有Konami的资金入驻，就不会有Hudson在2006～2009年期间的辉煌。不知是必然还是巧合，Hudson每次穷途末路都发生在金融风暴的两三年后，信贷体系所受的灾难性破坏总是率先传递到资金紧张的中小型企业，资金来源一旦被斩断，公司运作立刻就难以为继。所以小公司最终只能投入大集团的怀抱。在这次并购中，Hudson虽然失去了不少人才，也很可能从此失去自己的企业文化，但它至少保住了自己的小命。可惜美国Hudson成为了无辜的牺牲者。

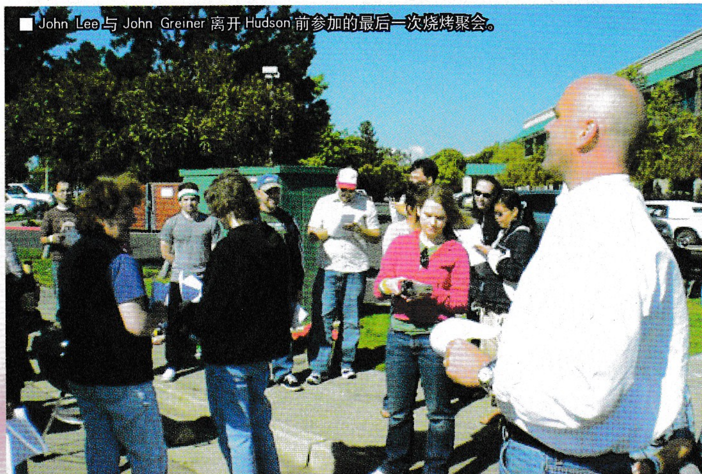




▲John Lee（右）与高桥名人（左）合影。

## 作坊文化之死

美国Hudson品牌经理Morgan Haro说，Hudson Entertainment之死正是当今日本游戏公司尴尬处境的典型表现。日本公司如今不仅在技术上落后于欧美，而且在与欧美同行的沟通方面也有很大的问题，实际上这可能比技术问题更致命。日本发行商可以出钱委托欧美的实力团队开发游戏，但是近年来由日方出钱、欧美团队开发的游戏大多以失败收场，Capcom的《黑暗虚空》、《生化尖兵》，Konami的《寂静岭 返乡》，NBGI的《奴役》、《腐尸之屋》……无数的失败案例将垂涎于西方市场的日本厂商挡在门外。



■John Lee与John Greiner离开Hudson前参加的最后一次烧烤聚会。

Hudson完全并入Konami也许并不是什么坏事，今后Hudson的游戏可以利用Konami更大的游戏发行渠道打入更广阔的市场，Konami也有更多的人才，能够继续发展Hudson的游戏系列。只是那些在Hudson特殊文化氛围中形成的独特游戏风格也许很难维持，30多年的Hudson文化传统将从此成为历史。人们再也不会看到热爱美国文化的工藤兄弟穿着夸张的牛仔装走进办公室，再也看不到Hudson的仓库里摆放着可以乘坐的大型火车模型（工藤兄弟甚至花钱建造了一个火车站台，NEC、任天堂等公司高层造访Hudson北海道仓库时，都要坐一遍那辆能在仓库内外穿梭的小火车），也不会再看到充满浪漫主义精神的工藤兄弟为Hudson拓展一些古怪的业务（Hudson曾销售北海道特产马铃薯），更不会有打造游戏名人，让高桥名人等游戏高手教玩家提高按键速度等妙想天开的宣传手段。这是工藤时代的Hudson才拥有的特殊气质，失去了灵魂人物与经营自由的Hudson再也无法找回旧时的模样。Hudson的招牌仍在，游戏也将继续，但我们所熟知的Hudson在2011年1月20日已宣告死亡。



# 芝加哥之冰与火

文 Drow、Delphi 美编 anubis

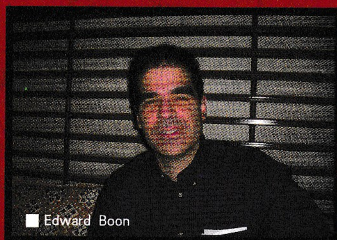
**“我邂逅了她——一座真正的城市，人们叫她芝加哥。”**

当英国诗人吉卜林第一次踏上美国这片土地时，被芝加哥古老与现代水乳交融的气质所深深吸引。你可以徜徉在110层高的西尔斯大厦、公牛队主场联合中心球馆，芝加哥期货交易所、千禧公园、海军码头这些地标性建筑间，去感受这座城市的活力与底蕴。芝加哥给每一位造访者最初的印象，大概是她“风城”的雅号了，这里不但多风而且气候变化无常，在温暖宜人的春天，依然会刮起阵阵冰冷的寒风。在芝加哥热闹的西卢普区一幢外表普通的建筑物中，土生土长的芝加哥人Chip Sineni早已习惯了多变的气候，事实上，他的职业生涯同样切身感受到了冰火两重天，“有两个开发团队，大家都在努力工作，一个不需要为自己的未来担心，而（另一个）则要面对被解雇的命运。”这是一段有关Midway芝加哥分部真实的故事，两位优秀的游戏设计师Edward Boon和Chip Sineni，在大相径庭的命运指引下，用他们的智慧与心血演绎着属于游戏业的传奇。

已经沦为历史名词的Midway芝加哥，曾经拥有两支游戏开发团队，一个由Edward Boon率领，致力于打造大名鼎鼎的《致命格斗》(Mortal Kombat)系列，毫无疑问，他们是游戏业当然的明星，母公司的摇钱树。硬币的另一面是，Edward Boon的肩膀始终承受着千斤重担，甚至有时会压着制作团队透不过气来，最大的挑战在于，如何保证一个长寿的游戏系列经久不衰，历久弥新？相比而言，Chip Sineni团队的经历称得上倒霉透顶，预算高昂的《枪神》遭遇市场滑铁卢，被寄予厚望，潜心研发两年多的“英雄”项目，又因为Midway的破产而胎死腹中。即便如此，这群游戏业的小人物从未想过放弃，他们的执着和拼搏造就了游戏业浴火重生的奇迹。“在游戏业，有太多想要出名和赚钱的家伙，但如果你不是发自肺腑的热爱（这里），心甘情愿的付出一切来创作伟大的作品，那你将永远和成功无缘。”Edward Boon如是说。



■《致命格斗》的logo



■ Edward Boon



■ Midway的办公楼

# {致命格斗

1964年Edward Boon在芝加哥出生，与那些身受电脑和街机游戏洗礼的7、80年代生人的游戏设计师不同，他的童年沉浸在各种有趣的户外运动和桌面游戏中。那时，诞生于芝加哥的麦当劳快餐店已经风靡全美，Edward Boon就读中学的对面就有一家，很多学生会在这里购买午餐，而Edward Boon却将所有零用钱都花在了自己感兴趣的有关日本忍者的书籍和玩具上，有时甚至甘愿饿肚子。有同学嘲笑他行为怪异，Edward Boon于是赌气般的宣称，自己不会踏进麦当劳的店门。整个中学时代他都做到了这一点，或许正是因为这种倔强、执着的个性，他日后才会在Midway工作十五年之久——直到这家老牌游戏开发商破产。很多成功的开发者，在缔造了一款经典的游戏系列后，往往选择功成身退或是另起炉灶，而Edward Boon伴随《致命格斗》系列一路走来，如今，依然担任着《致命格斗9》的执行制作人。

1987年，Edward Boon在伊利诺伊大学厄本那香槟分校获得计算机科学和数学双学位后，就和他的大学同学John Tobias一道加盟了Midway Games，对他们而言，这甚至比“一拍脑门做出的决定”更容易，“如果说我们大学时代有所迷恋的话，那一定是街机游戏。”John Tobias一语道破天机。在当时的美国游戏业，风头正劲的Midway无疑是街机游戏市场的一面旗帜。不过，在Edward Boon眼中这还远远不够，“(Midway)缺少一款真正伟大的作品，就像《街头霸王2》那样的游戏。”于是，他和John Tobias，以及美工John Vogel和音乐师Dan Forden，组成了四人制作团队，开始打造一款同世面上流行的街机格斗游戏显著不同的作品。Midway Games为这个项目制定的开发周期只有10个月，预算还不到30万美元。有趣的是，这款当年被公司高层轻视的游戏，成为日后Midway Games唯一的救命稻草。

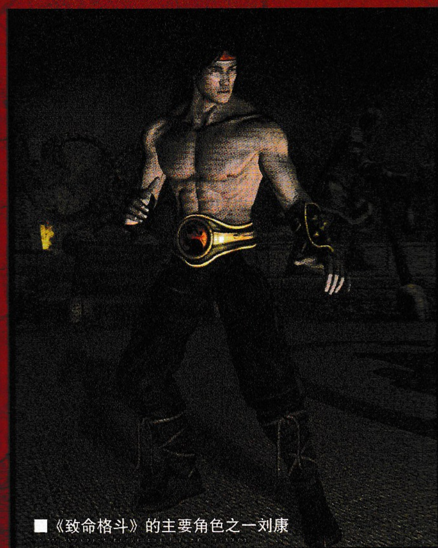
在Edward Boon看来，真人格斗比简单的2D点阵图像更具魄力和代入感，因此他在自己的作品中使用了真人出演的角色，并借助摄像技术，将每一帧图像组合成连贯的动作。除了上述具有鲜明特色的画面效果，Edward Boon还为格斗游戏类型引入了一项石破天惊的设定——终结技。当玩家在决胜局最终击败对手后，屏幕上会出现一行令人头皮发麻的字样：Finish Him，接着只要输入一组特定的操作指令，就可以对倒地的对手上演血腥的屠戮和虐杀，断头还算小儿科，游戏中著名的忍者角色Sub-Zero，会拧断对手的脖颈，然后硬生生地将整个人的脊柱骨连同头颅从身体中剥离出来，血腥程度令人触目惊心。Midway公司的高层在看完游戏的演示后，曾经提出过降低血腥度的要求，但Edward Boon一直坚持己见，最终这部作品被放行，主要得益于本作的合作发行商Acclaim Entertainment的声援，这家公司甚至为本作投入了近900万美元的市场宣传费用。

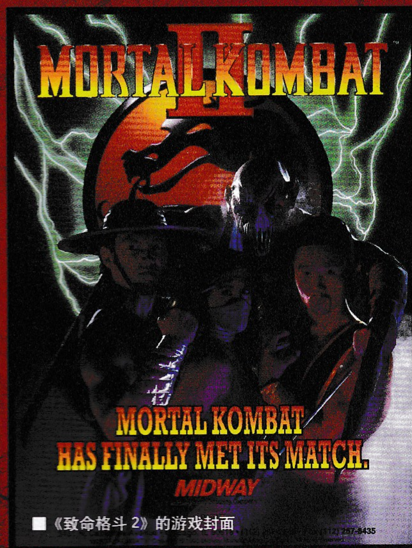
在本作接近制作完成时，依然有一件事情困扰着开发团队——这部游戏的名称，当时，一共有四个备选方案：Kumite（对打）、Dragon Attack（龙击）、Death Blow（致命一击）以及Fatality（恶性死亡），没有一个让Edward Boon感到特别满意。某一天，Midway公司一位负责弹珠游戏开发的设计人员Steve Ritchie，来到他的办公室闲聊，一眼看到了白板上的一个单词“Kombat”，书写者将打头字母“C”，错误地写成了“K”，他突发灵感的说道：“你们做的游戏，干脆就叫Mortal Kombat吧。”这个名字让Edward Boon大喜过望，“K”代表着Kill，杀戮的意思，而Mortal则显示出游戏终结技的威力。1992年8月，《致命格斗》正式亮相全美的街机厅，尽管Edward Boon对本作的成功信心十足，但接下来一连串的商业奇迹，还是让所有人都目瞪口呆。

截止到1993年12月，《致命格斗》成为美国市场最受欢迎的街机游戏之一，贡献了Midway Games年收入21%的份额，公司因此获利数千万美元。先前还名不见经传的Edward Boon，成为了公司高层的坐上宾。总部位于芝加哥的Midway Games，宣布组建一家相对独立的制作团队，专门从事《致命格斗》系列的开发工作，并交由Edward Boon全权负责，这间制作室正是Midway芝加哥的前身。除了巨大的市场轰动，Edward Boon也成为了游戏业的明星，《街霸》制作人小野义德表示：“《致命格斗》和《街霸》很不同，它的制作人非常有想法。”Capcom的内部工作人员，甚至将本作和“《街霸》系列”在欧美市场的竞争比喻为“可口可乐VS百事可乐”。客观地说，《致命格斗》的缺陷显而易见，有不少需要润色的细节，但作为一款小制作成本的游戏，本作却拥有着大开大阖的霸气风格。

《致命格斗》包含有大量忍者和刺客角色，偏爱东方风格的场景设计，这和Edward Boon迷恋东方文化有很大关系。由于开发预算极为有限，本作的很多内容显得十分简陋，比如主要人物Scorpion、Sub-Zero和Reptile，本质上都是相似的角色，只是服饰颜色、战斗姿态等有所不同。有趣的是，游戏中的黑衣忍者的名字Noob Saibot，正是两位开发者Boon和Tobias名字的倒写。《致命格斗》最大的问题是角色僵硬而不流畅的动作，这是采用真人演出的一大弊端，正如上文所言，本作离完美的标准相差甚远，但凭借鲜明的特色和硬派的风格，还是在竞争激烈的格斗游戏市场击败众多对手，长期屹立不倒。Edward Boon对此解释道：“《街霸》系列”很伟大，但我想做的是一款与众不同的格斗游戏，没有禁忌，完全的疯狂，血腥和残暴！”

《致命格斗》的角色设计非常成功，主人公刘康是少林武僧，但外形酷似李小龙，很受欧美玩家的欢迎，在本作中，他最终成为致命格斗擂台赛的冠军，并在后续作品的剧情中，发挥了关键作用，屡次击败大魔头绍康。Edward Boon最喜爱的角色是复仇忍者SCORPION，他甚至在《致命格斗》的几部电影和电视剧中为SCORPION配音。《致命格斗》的另一项特色就是引入了格挡键，游戏的操控，除了八方向的遥杆，以及分别用于重拳、轻拳、重踢、轻踢的按键外，只有当玩家按动格挡键，游戏角色才会做出格挡动作，即便格挡成功，人物依然

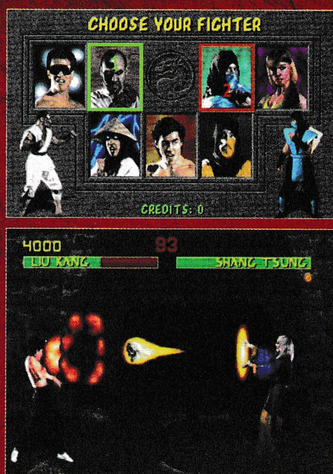

■《致命格斗》的主要角色之一刘康



■《致命格斗2》的游戏封面


■《致命格斗》的主要角色之一Scorpion

会受到少许伤害。《致命格斗》对操作要求很高，整体难度不低，甚至AI也会给玩家造成很大麻烦。




随着本作的成功，一场无妄之灾突然降临，一些美国政客和社会类媒体纷纷攻击游戏表现出格的终结技，并将现实中的一些暴力犯罪行为归咎于《致命格斗》的“诱导”。

Edward Boon和他的制作团队被推到了风口浪尖之上，甚至被要求出席听证会，说明相关情况，在这期间，Midway Games和整个游戏业给予了他全力支持，谈及这段往事，Edward Boon直言不讳的表示：“任何人都该承担社会责任，但是让游戏充当替罪羊，这种行为真无耻。”最终，致命格斗事件有了圆满的结果，随着ESRB游戏评级组织的诞生，在蓬勃发展的游戏产业和游戏公司所应承担的社会责任间，找到了合适的平衡点。《致命格斗》系列被评定为“M”成人级，游戏的开发工作在停顿一段时间后，终于再次启动。《致命格斗2》不仅具有更多的可操作角色与场景，Edward Boon还设计了类型丰富的终结技，每个角色都拥有2-3套终结技，比如将对手一劈两半，或是生吞活剥，而特殊的终结技“Friendship”和“Babylity”则充满了幽默感，前者是玩家控制的角色会示好对手，而后者会将对手变为婴儿，就连背景音乐也会变得温馨起来。

1995到1997年间，Edward Boon和他的制作团队先后推出了五款致命格斗游戏，包括《致命格斗3》、《终极致命格斗3》、《致命格斗三部曲》、《致命格斗4》等作，在量产化的同时，游戏的制作水平并未下滑，游戏平衡性和系统日臻完善，增加了跑步动作，实现了真3D画面。他们还尝试了全新的设计思路，推出了横版卷轴动作游戏《致命格斗：神话 Sub-Zero》，可惜市场反应恶评连连。1997年，Midway Games正式建立Midway芝加哥分部，员工总数超过120人，除了制作《致命格斗》的街机版本，还负责将该作移植到其他游戏平台。在很大程度上，Midway芝加哥分部就像是Midway Games的缩影，也许是过于眷恋街机时代的辉煌，在整个游戏产业向家用主机平台过渡时，他们显得犹豫不决，因此错过了最佳时机，这为Midway日后的轰然倒塌埋下了伏笔。



# {并肩工作

在1999年，如果有人预言Midway会在10年后破产倒闭，很多人会认为他的脑袋坏掉了。此时，Midway芝加哥正如日中天，《致命格斗》毫无悬念的成为最佳本土格斗游戏，Edward Boon也在谋划着“《致命格斗》系列”在家用主机平台的新方向。当业界威望和开发预算都不成问题时，制作团队开始在业内大肆招兵买马，一名来自维亚康姆娱乐部门的年轻美工Chip Sineni应聘高级艺术师一职，随后如愿以偿的成为了Midway芝加哥的一员。有趣的是，Edward Boon几乎参与了所有招聘活动，唯独漏过了Chip Sineni的面试，两人直到三个月后才相互认识。Midway芝加哥内部分为两大制作团队，一个是Edward Boon率领的致命格斗组，而Chip Sineni加盟的是公司的另一个团队，主要负责制作美式橄榄球等游戏作品。凭借出众的能力，Chip Sineni很快升任为公司的艺术主管，并迎来了自己第一部专职负责的项目：PS2/Xbox游戏《超能力特警》(Psi-Ops：The Mindgate Conspiracy)。

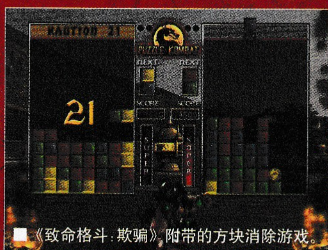
在《超能力特警》中，玩家扮演一名为美国政府工作，具备超能力的特工Nick Scryer，他的任务是调查并击败神秘的邪恶组织。看似剧情有些老套，实际上包含了一些比较特殊的设定，由于失去了所有记忆，主人公的超能力也被暂时封存，随着时间的流逝，他的超能力会慢慢恢复。Nick Scryer的能力大部分与心灵力量有关，虽然本作属于动作射击类型，但可以使用的枪械数量并不多，仅有手枪、突击步枪、狙击枪和手雷等常规武器，善用主角的超能力就成了胜败的关键。比如心灵控制(Telekinesis)能力，可以将游戏场景中的物体投掷攻击敌人，主角还可以站在某个物体上，让它悬浮在空中，借此进入一些此前无法到达的区域。超能力还可以组合使用，比如精神控制搭配炙热(Pyrokinesis)，可以让物体燃烧起来，然后砸向敌人。

Nick Scryer拥有的其他心灵力量还包括：远程视野、心灵抽取、精神控制以及灵异感知。这些能力并非都是攻击手段，还是游戏中解谜的关键工具。比如远程视野，可以让玩家隔空视物，心灵抽取则可以从死去的敌人身上吸取能量，精神控制如同字面上的含义，可以控制个体敌人。灵异感知是Nick Scryer的终极力量，让他可以看到人的肉眼无法感知的内容，比如白板上被擦拭掉的信息，隐藏的地雷或者隐形的敌人等。值得一提的是，在游戏结尾Nick Scryer成功击败了幕后主使者后，屏幕上打出了“未完待续”的字样。在后来的玩家评选中，《超能力特警》被评选为玩家最希望推出续作的Midway游戏之一，遗憾的是，后续作品并没有被Midway芝加哥提上议事日程，不过他们在2007年提供了本作的免费下载。这款游戏对Chip Sineni的影响很大，他日后那部命运多舛的作品，实际上包含了不少《超能力特警》的成功元素。

综观《超能力特警》，虽然无论是动作还是射击部分，都没有超越同类型游戏的表现，但是各种心灵力量的加入，还是为本作增色不少，极大地强化了娱乐价值，将敌人点燃，然后扔到墙上，对玩家而言充满了乐趣。由于本作使用了Havok 2物理引擎，使它成为当年物理效果最出色的家用主机游戏之一。值得一提的是，PS2版本包含一个隐藏角色，他就是来自《致命格斗》中的人气角色SCORPION。《超能力特警》发售后，一名剧本作者突然向法院起诉，控告游戏抄袭了自己早年创作的剧本内容，不过加州法院很快驳回了他的诉讼主张。游戏的销售并未受到影响，很快全球累计销量突破了一百万套，Metacritic.com的综合媒体评分是84分。凭借本作的出色表现，Chip Sineni成为了公司的红人，不久之后，Edward Boon就敲开了他的办公室大门，邀请其参与开发《致命格斗》的新作。

在《致命格斗：欺骗》开发之初，Edward Boon就对外宣称，“本作将超乎大家的想象”，随着Chip Sineni等新鲜血液的加入，整个开发团队表现出了强烈的自信。本作的实际表现果然不负众望，游戏重心并未放在增加新角色或是招式上，而是大刀阔斧的引入了高互动性的场景、强化对战功能以及锦上添花般地加入了大量全新迷你游戏。作为游戏的艺术总监，Chip Sineni提出了强化场景互动性的建议，得到了Edward Boon的热情响应。在《致命格斗：欺骗》的游戏场景中，包含了丰富的可摧毁物体、隐藏区域和充满互动性的格斗舞台，“场景终结技”应运而生，场景中会有一些死亡陷阱，比如悬崖或是搅动的齿轮，当玩家将对手逼至该区域，就会上演场景终结技，不仅死亡效果十分血腥，而且借助这一设定，玩家还可以实现精彩的大逆转。值得一提的是，本作还加入了角色自杀技，如果不希望被胜利的对手虐杀，玩家可以抢先输入操作指令，让自己控制的角色自尽。

由于彻底告别街机游戏，Edward Boon决定为家用主机引入



《致命格斗：欺骗》附带的方块消除游戏


《超能力特警》





一套成熟的联机对战系统，并为此特别组建了一支工程师队伍，专门从事网络对战模式的开发，历时一年之久，终于为PS2和Xbox玩家奉上了精彩的对战模式。《致命格斗：欺骗》的诚意十足，还体现在游戏新增的三个迷你游戏上，包括方块消除游戏Puzzle Kombat、象棋游戏Chess Kombat和大受欢迎的KON Kombat，后者融合了大量RPG元素，讲述了本代主人公苏荆轲，受到龙王Onaga的欺骗，帮助他收集6枚名为Kamidogu神器的故事，游戏有升级和任务设定，内容相当丰富。本作的首周销量成功突破百万套，成为Midway公司历史上销量最快达成百万的作品，同年年底，《致命格斗：欺骗》累计销量为190万套，Gamespot评选它为“2004年年度最佳格斗游戏”。

虽然Edward Boon和Chip Sineni的合作日渐默契，开发团队在每一代《致命格斗》作品中进行了大刀阔斧的创新，但2006年推出的《致命格斗：末日战场》，还是让他们尝到了败走麦城的苦涩。本作可使用角色达到了创纪录的62人，制作团队甚至还为玩家带来了一个功能强大的自创人物编辑器，可以自由设定人物的外形、武器等。出人意料的是，本作放弃了经典的终结技设定，将之改为类似迷你游戏的终结技，该规则将终结技分为若干个动作，需要玩家在限定时间内输入相应的指令，繁琐的操作，大大降低了游戏的乐趣，因此招致不少玩家的炮轰。同一年，Midway Games惊现数千万美元的亏损，这家老牌游戏开发商在新主人的手中，并未焕发青春，相反，走上了一条不归路。



▲《致命格斗：欺骗》


▲《致命格斗：欺骗》附带的角色扮演游戏






# 危机边缘

作为全球20大游戏发行商之一，Midway的辉煌可以追溯到上个世纪的欧美街机时代，没有及时转型，过于依赖《致命格斗》等单一品牌，次世代技术严重落伍，都是导致他们步履蹒跚的原因，但真正敲响Midway丧钟的问题是——这家公司，一直在被一群对游戏外行的资本运作高手掌控着。自上世纪90年代初，维亚康母集团老板萨默·雷石东不断注资Midway，截止到2007年，购买了公司85%的股份。作为我们这个时代传媒业最大的传奇之一，**雷石东在维亚康母、派拉蒙、CBS和MTV可谓纵横捭阖，而Midway则是一个尴尬的例外。公司股票从最高时的23美元狂跌到38美分。令人哭笑不得的是，这家公司为了摆脱困境所采取的手段，并非制作能够力挽狂澜的游戏，而是向银行借贷，吸引私人资金，贱卖优质资产，再到其他复杂的资本运作。**

像很多深陷危机的发行商那样，Midway Games的三板斧依次是：裁员，削减非核心项目、关闭不重要的制作室，最后只有插上草标卖自己。在危机初显时，Midway芝加哥并未受到冲击，相反，他们承载了Midway Games最后的希望：Edward Boon负责的《致命格斗大战DC漫画英雄》以及Chip Sineni参与的重磅游戏《吴宇森的枪神》。Midway新任首席执行官Matt Booty宣称这是两款能够力挽狂澜的高利润游戏，将会“帮助Midway重返顶尖（发行商）的行列”。最终的结果让所有人失望了，虽然有大批知名的美式漫画英雄加盟，但这项授权也严重制约了终结技的发挥，血腥程度大为降低，毕竟像超人、蝙蝠侠这样的漫画英雄是很少有杀戮行为的。对此，《致命格斗》系列的铁杆玩家并不买账，虽然本作最终销量还是突破了两百万套，但显然没有达到Midway Games的期望。

Midway芝加哥的另一大王牌《枪神》，开发和宣传费用高达3000万美元，专门邀请了吴宇森和周润发加盟，游戏采用了虚幻3引擎，搭配Havok物理引擎，人物和场景设计十分突出，主人公施展白鸽技能时，飞起的白鸽，慢镜头的运用以及敏捷的身姿，给玩家留下了深刻的印象。遗憾的是，虽然本作不像电影改编类作品那样肤浅，但深受电影风格的影响，导致本作的游戏性明显不足，6个小时的单机流程，薄弱的多人游戏，使《枪神》并未在市场上掀起太大的波澜。此后，Midway的剧烈震荡终于爆发了，官方宣布削减1/4的员工，并关闭了Midway奥斯汀工作室；接着多个非核心游戏项目取消开发；位于法国和英国的办公室卖给了Spiess Media Holding UG；纽卡斯尔工作室成为了新的牺牲者，THQ购买了Midway圣迭戈分部。

公司破产，开发中的项目被取消，大量员工失业，故事到这里似乎就要结束了——但其实才刚刚开始。Chip Sineni领导的Midway芝加哥团队，正在创造一款很特别的游戏：Hero，它拥有史无前例的自定义内容，以超级英雄为主题，场景高度开放的沙盘游戏。那时，深知自己难逃破产窘境的Midway，开始大肆变卖自己名下的资产，很多有潜力的游戏项目，就像是集市上被甩卖的土豆，任由其他游戏发行商挑选，买卖，如果一款作品无人问津，意味着它身后的团队将会就此失业。2008年8月，刚刚加入id software的英雄项目前任概念艺术师Stephan Martiniere，在网络上公布了一张为英雄设计的概念图。由此引发了一阵热议，图中一位看不清面孔的成年男性，一手拿

着一把剑，一手牵着一名拿着红色气球的小孩，周围是破败的芝加哥市区。很多人把这款游戏比作Midway芝加哥的《无名英雄》或是《虐杀原型》。

事实上，英雄的概念和上述两款作品有明显不同，它无疑走得更远，允许玩家创造属于自己性格的超级英雄，拥有独特的外貌与超级能力。Chip Sineni透露，英雄的概念最早产生于2006年，比《无名英雄》、《虐杀原型》都要早，"当时，我们的一位设计师看到了Cryptic Studios和NCSoft联合制作的大型网络游戏《城市英雄》(City of Heroes)，得到了灵感，我们讨论之后，决定为家用主机制作一款真正开放的动作冒险游戏，而且游戏中的超级英雄是由玩家完全创造的。"那个时候，Midway已经摇摇欲坠，公司取消了大部分原创项目，Chip Sineni依旧坚持己见，"团队所有人都相信，我们应该制作它。"最初，团队只有15人，面对的却是一个巨大的开放世界，所有人都在夜以继日的拼命工作，随后人员扩展到了30人。


■《枪神》中的发哥形象。


■《致命格斗大战DC漫画英雄》

他们为这个野心勃勃的计划花费了两年时间，游戏已经颇具规模，甚至做好了公开展示的准备。突然，Midway破产了，有价值的公司资产会被变卖，只有找到新的发行商，英雄才能避免胎死腹中的命运。制作团队的每一名成员都感到紧张不安，一家发行商表示了兴趣，"我们抓住了救命稻草，用前所未有的状态制作游戏的稳定版本，然后展示给客户，整整两周时间，这几乎吸干了所有人的精力与体力，但大家认为这是值得的。"在这个过程中，制作团队承受着巨大的压力，一位设计师开始自顾自的吃纸，另一个人只有躺在浴缸里才能睡觉。所幸，这家发行商对英雄表现出了浓厚的兴趣，当Chip Sineni兴高采烈的返回办公室后，Midway的一位公司高层通知他，英雄项目被取消，所有人会在下周被解雇。

直到现在，Chip Sineni依然无法原谅Midway，"他们一直在阻挠我们，不希望我们取得成功，只希望找个名正言顺的方式把我们都解雇，降低人力成本。可想而知，整个团队都陷入了混乱，一些人问我，是不是我们做得还不够好？我无言以对。最终，所有人都意识到，我们为之奋斗两年的作品，不会有发售的机会了。"在那一年的圣诞节到来之际，Midway解雇了英雄制作团队的多数员工，Chip Sineni留了下来，他悲痛地表示，"这对我们是一个巨大的打击，失去工作不要紧，重要的是失去了一位'朋友'，我们多数人在过去的两年间，吃住在一起，为了一个目标而拼搏，现在大家感到失去了希望，不过制作团队并没有散架。"

华纳兄弟对《致命格斗》这张金字招牌觊觎已久，他们决定出资3500万美元购买Midway芝加哥，《致命格斗》的开发团队也会被保留。Edward Boon主动联系了Chip Sineni，希望他能够回来，重新加盟《致命格斗》团队，意味着Chip Sineni不用再为自己的未来工作担忧，但他最终拒绝了Edward Boon的好意，因为他实在无法割舍自己倾注大量心血的英雄项目。Chip Sineni自嘲说，"公司的一些人不能理解我的决定，在他们看来，英雄已经完蛋了，为什么还要做一只游向沉船的老鼠？"答案不言自明，英雄计划并非是一条沉船，Chip Sineni更不是眼里只有"食物"的老鼠。他私下了召集了团队成员，为了避免监控，不再使用公司内部的邮箱，一方面继续开发工作，另一方面继续向其他发行商兜售英雄计划。

然而，事情变得越来越困难，他们失去了公司的支持，Midway告诉那些对英雄感兴趣的发行商，这个项目早就被取消了。而Chip Sineni也意识到，眼前的这群伙伴，需要工作，需要养家，不能继续日复一日的等待下去了。于是他大胆提议，建立一家独立的游戏制作公司把英雄做出来。由于英雄依然是Midway的资产，公司的律师团队向他发出了警告，然而事实上，他们放弃了过去的全部代码，剧情和设定等，只保留了英雄最酷的概念：自由创造超级英雄。三个月后，由英雄核心开发团队创建的新工作室Phosphor Games（启明星游戏）正式成立，在精神上继承了英雄项目的作品，被Chip Sineni命名为颇具象征意义的《苏醒》(Awakened)。

# {不抛弃，不放弃

走上了创业的道路，各种困难接踵而至，Chip Sineni自嘲道，"我们不是Infinity Ward的创始人，会有人向我们投钱吗？那些知名游戏发行商或许只会说：我们从没听说过你们的作品，事实上，它根本就没发售……"显然，Chip Sineni低估了自己从1994年开始投身游戏业积累的声望，一些游戏发行商主动接洽他们，考虑代理发行《苏醒》，不过所有谈判在愈发深入之际，都被对方叫停了。精明的发行商虽然看好这个项目，但对Phosphor Games自身的生存能力充满疑问。对此，Chip Sineni作出了务实的选择，考虑到公司的启动资金大都来自团队成员自己的存款，Phosphor Games决定先从接受一些外包工作做起。无论如何，最坏的日子已经过去，曾经远离这支开发团队的好运气也回来了，没过多久，一家业内巨头就敲响了Phosphor Games办公室的大门。

Epic Games在更新自己的虚

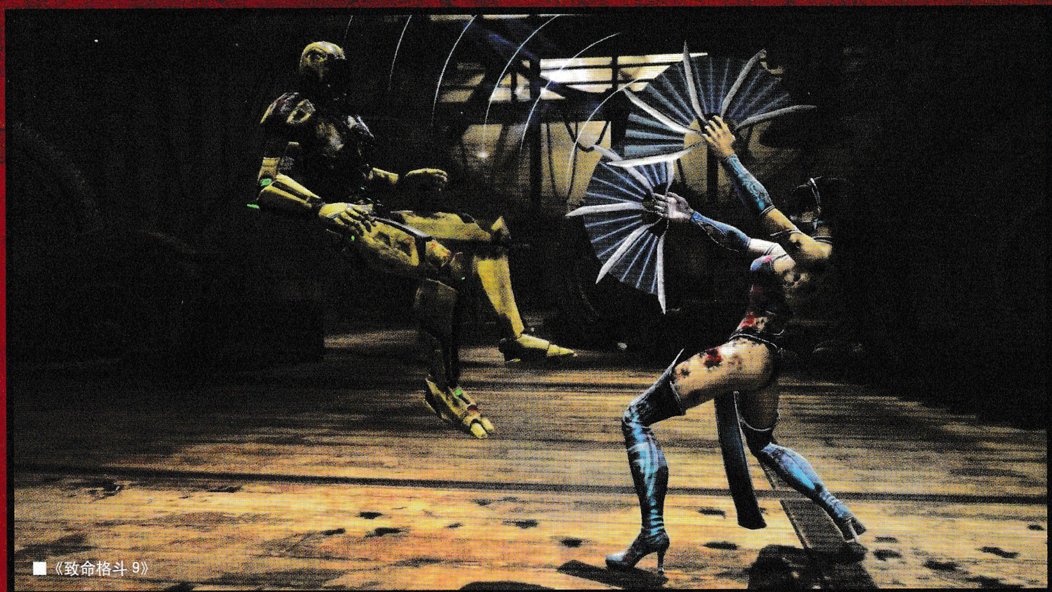

■《苏醒》的概念图


■NetherRealm的公司大厅

幻3引擎开发工具包时，想到了当年的商业伙伴Midway Games，他们是最早使用虚幻引擎技术的大型发行商，因此积累了不少开发经验，当Epic Games收到了Phosphor Games毛遂自荐的邮件后，立刻同意了这项合作。由后者协助完成一部分涉及虚幻3引擎的技术工作，甚至还参与了《战争机器3》和《子弹风暴》的少量开发工作。Phosphor Games赚到了公司的第一桶金，Chip Sineni对Epic Games充满了感激之情。此后，通过Epic Games的介绍，他们又参与了微软的Kinect首发大作《Kinect大冒险》的开发。借助虚幻3引擎技术，强化了深海漏水和急流狂飙两个小游戏中的水效果，并主导设计了宇宙泡泡球（SpacePop）小游戏，玩家要在一个模拟失重的空间，尽量多的戳破从四面八方涌出的泡泡。

Chip Sineni非常看好Kinect的应用前景，"它的交互体验非常有趣，可以让轻度以及核心玩家都感到兴奋，对开发者而言，可以尝试很多前所未见的设计思路，我相信今年会有很多精彩的游戏诞生。"虽然在外包领域做得有声有色，但Phosphor Games最关注的始终是自己的那部作品——《苏醒》。"我们会继续使用虚幻3引擎技术，这更有利于创建开放的世界。开发团队的很多人都是宫崎骏电影的爱好者，我们希望设计一些处于灰色地带的角色，亦正亦邪，不再脸谱化。"既然游戏可以随意定义超级英雄的能力，如何保证平衡，就关系到游戏的最终成败。"我们设定了一个点数系统，并且在不断完善它，在多人游戏中，我们的目标就是让玩家创造属于自己的游戏，比如你可以扮演恶棍对垒警察，或是异型大战美国海军陆战队。"

在Chip Sineni看来，最困难的不是技术，而是提供引人入胜的内容。"比如当玩家设计的超级英雄拥有飞行的能力，如果被一群类似《生化危机》的僵尸包围，他大可以一飞了之，它们并非处在相同的游戏空间，最多十分钟，玩家就会对此感到无趣。我们鼓励玩家能够用不同的方式体验游戏，所以制作团队意识到，游戏世界不该过度开放，我们要聚焦的是游戏环境以及更丰富的动作。"目前Phosphor Games还在同几家游戏发行商接触，从事《苏醒》项目的制作人员共18人，整个公司有27名员工，为了降低运营成本，他们还雇佣了一些自由职业者，通过网络进行远程工作。值得一提的是，Edward Boon一直保持同Chip Sineni的邮件联系，不断鼓励老友坚持自己的梦想，事实上，这位《致命格斗》系列的当家人，同样为自己树立了一个新目标，复兴"《致命格斗》系列"，并将它推向新的高度。


■《致命格斗9》

华纳兄弟成功收购《致命格斗》品牌和Midway芝加哥后，Edward Boon继续担任《致命格斗》项目组的负责人，公司的新名称是NetherRealm，灵感来自于《致命格斗》中一个死亡星球的名字，在这里囚禁着一些非常邪恶的灵魂，比如系列主要的Boss角色绍康。目前，NetherRealm潜心研发两年多的《致命格斗9》已经制作完成，预计将在4月19日发售。本作在继承经典系统的同时，还加入了大量崭新的元素，比如挑战塔模式，300层的关卡等待着玩家的挑战。游戏的PS3版除了支持3D模式，而且战神奎托斯将首次加盟《致命格斗》。Edward Boon兴奋得说到："斯巴达之魂与致命格斗的世界和风格，堪称天衣无缝。我已经迫不及待的希望玩家玩到它，本作将是"《致命格斗》系列"新的起点。"

巧合的是，在Edward Boon的博客，以及游戏媒体对Chip Sineni的专访中，两个土生土长的芝加哥本地人，都谈到了1871年那场著名的芝加哥大火。在两天的火灾中，芝加哥市区的建筑物几乎被燃烧殆尽，9万人无家可归，整座城市陷入巨大的悲痛之中。然而不到一年，一座新的城市就拔地而起，在重建过程中，芝加哥市民的顽强和乐观，给这座城市带来了世界级的声誉。对Edward Boon和Chip Sineni两人来说，在经历了Midway破产倒闭的阵痛后，"重建"同样成为了他们肩负的任务，Chip Sineni坚定的表示："我感觉一切良好，我们保持独立，并且走在自己选择的道路上，我在Midway工作了10个年头，知道独立游戏制作室的风险，但重要的是，我们相信自己的能力，现在，没有任何事情可以阻挡我们开发自己梦想的游戏了。"


■《苏醒》

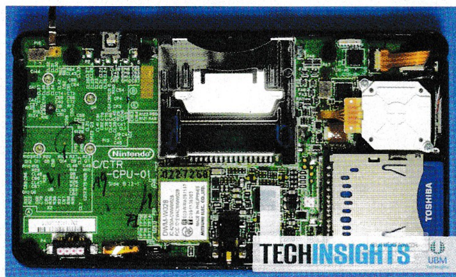




# 3DS：史上最暴利主机？

**每台3DS的利润可能高达100英镑，但零售商可能却要为它贴钱。**






▲3DS使用了一枚新型图形处理器，由名不见经传的“数字媒体专业公司”（DMP）设计。

3DS发售后，销量不算低，但与任天堂官方公布的目标相比，还有所差距。随便到欧美的游戏论坛逛一逛，你会发现玩家的不满之处主要集中在两点：有人对3D头晕，还有更多的人是对价格不满，尤其是在定价比其他地方都高的英国。英国版3DS定价为230英镑，相当于2452元人民币，或者376美元，又或者3.1万日元。虽然英国的游戏产品价格水平本来就比美国和日本高，但是要为一款掌机支付230英镑，还是让很多英国玩家感到愤怒，更何况这部掌机的性能并不是很高。

虽然一些货源充裕的勇敢的零售商们展开了价格大战，部分商家开价已低至187英镑。许多英国玩家将其与刚上市时售价仅130英镑的NDS相比之后还是大呼不值。英国任天堂方面对于这样的定价自我感觉良好，总裁David Yarnton说：“它毕竟是一部3D的娱乐设备啊——用这个价钱你能买到其他的哪个3D设备？而且还不用戴3D眼镜！赶紧去买一台吧！”

很多分析家都对3DS的价格表示声援。EEDAR分析家Jesse Divinch说：“230英镑的价格真是不高，3DS是美丽的技术结晶，所有核心玩家都应该去体验一番。我不认为这个价格对销量会有任何影响。”

Wedbush Morgan的大嘴分析家Michael Pachter也认为价格不是问题。“我相信大家会抱怨现在经济不景气，我不会怪他们——它确实有点贵。不过事实是该主机的供应会很紧张，在英国可能不到50万台，所以任天堂制定了该市场能够承受的价格。”

不过真正的事实是3DS的供应并不紧张，否则零售商也不会纷纷打折了。任天堂希望在3DS硬件身上大赚一笔的意图很明显，据技术分析公司UBM Techinsights副总裁David Carey透露，根据初步估算，3DS的原材料成本为101美元（61.76英镑），仅比NDSi高15美元（9.17英镑），而NDSi 2009年在英国首发时的价格为149英镑。我们都知道NDSi已经是一部利润不低的主机，那这么算来每台3DS至少会比NDSi多赚72英镑——这是何等的暴利！

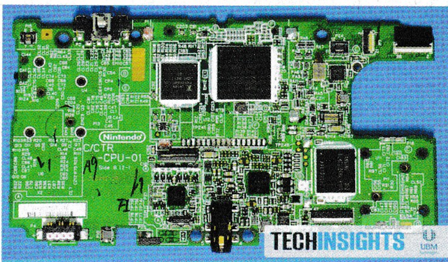
任天堂制定该价位的理由可能是想尽快收回在3DS硬件研发方面投入的成本，而在NDSi发售时所有NDS机型的研发成本早就被收得干干净净，所以3DS与NDSi相比还应该算上分摊到每一部主机身上的研发成本。但是玩家可不考虑这些，他们只知道按照原料成本的统计结果，3DS的性价比远低于NDSi。

任天堂并未透露3DS的批发价格，不过据英国Eurogamer网站报道，根据他们从零售商那里得到的消息，3DS的英国批发价大概是170英镑左右。如此算来，3DS的毛利润可能高达100英镑左右。在一个号称“硬件亏损、软件盈利”的行业里，你可曾听过哪部主机有过如此之高的利润率？

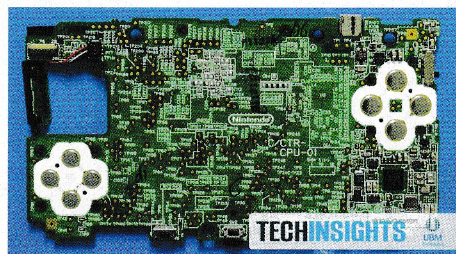
如果Eurogamer的数据属实，那么3DS对于英国零售商来说几乎没什么利润可言。他们首先要向政府支付20%的增值税，这样一来，对他们来说3DS的成本就达到了204.86英镑，他们还要给员工支付工资，要支付昂贵的店租，全都平摊下来，3DS即使以230英镑的建议零售价销售，零售商也难以从中获得多少利润。而且因为这次3DS供货太多，导致零售商之间打起了价格战，许多零售商已经是为拉拢人气而采取了赔本赚吆喝的销售策略。

Divinch说：“这是一个鲜为人知的事实，零售商在硬件上的利润真是薄得令人难以置信。他们都是通过游戏与周边盈利，通常零售商可以在一张游戏身上获得20～25%的利润，而周边的利润率更是高达40～60%。”这么说来，如今在游戏业里所谓的“刮胡刀－刀片”式商业模式已经与硬件商无关，而是发生在零售商的身上。即便如此，那些以187英镑销售3DS的零售商真是勇气可嘉，为了提高市场份额，他们这次算是大出血了。

独立零售商CHIPS的首席执行官Don McCabe说：“如果算上增值税和多种其他成本因素，那些开价低于200英镑的零售商一分钱都赚不到。即使是网络商城，要是低于200英镑同样要亏钱。”




▲任天堂再次使用了他们自己的ARM处理器。




▲3DS的定制型802.11n/蓝牙IC（AR6014）由Atheros提供。




▲3DS的陀螺仪由InvenSense公司提供（ITG-3200）。

McCabe认为，那些以低于建议零售价销售3DS的零售商让任天堂“很受伤”，对3DS本身以及整个游戏产业也都将造成伤害。他认为小零售商也应该在硬件上赚点利润，这样当他们遭到大型连锁集团与网络商城的冲击时，不至于造成大量货物积压。

“实际上，那些愿意入首发的人们就算上刀山下油锅也会把机器买下来，是200英镑还是230英镑根本不要紧，他们仍然会买。但是决定主机胜负的并非入首发的人，而是第二波、第三波的购买者，而要让他们去买的关键是要让他们看到、摸到、感受到。3D的魅力是在电视广告、报纸广告中很难表现出来的。人们需要亲身体验。DC发售时就出现过这种情况，它获得了绝对好评，但是只有入首发的那些人买了，结果它就死了。”McCabe认为这种大打折行为也向消费者传递出一种信息，让他们认为该主机就是不那么值钱，如今这个时代，饥饿营销才是硬道理。“如果你是消费者，看到一款产品还没上市就开始打折会怎么想？如果你看到一家店卖230英镑，另一家卖197英镑，你会想是不是这东西有问题？零售商要被迫清仓吗？”

# 偷走《半条命 2》的天才少年

## 8 年前发生的《半条命 2》源代码泄漏事件轰动业界，如今事件的主人公道出了此案始末。

2004 年 5 月 7 日上午 6 点，住在德国小镇 Schonau im Schwarzwald 的 Axel Gembe 一觉醒来，发现警察已经在床边将他包围。警枪对准了他的脑袋，警察喝道："从床上下来，不许按键盘。"雷霆般的喝斥声让他耳朵里嗡嗡作响。

定了定神，他知道警察为什么会找上门了。但他还是睡眼惺忪地问了一句。

"你被控攻击了 Valve 公司的网络，偷走了《半条命 2》，把它泄漏到了网上，造成了超过 2.5 亿美元的损失。"警方回答道，接着让他穿上衣服。

在此 7 个月前，2003 年 10 月 2 日，Valve 公司创始人 Gabe Newell 在美国大城市西雅图一觉醒来，发现他们公司呕心沥血开发近 5 年的巨作源码泄漏到了网上。该作原本预定于几周前发售，但开发团队的进度有些落后，落后了 12 个月。《半条命 2》不得不延期，Newell 还无法确定要延期多久。这种代码泄漏事件不仅在经济上造成威胁，而且令人非常尴尬。片刻之后，Newell 接受了损失已经形成的事实，脑子里的问题雪崩般倾斜而下。这种情况究竟是如何发生的？是从 Valve 内部泄漏的吗？是团队里的哪个成员，谁又会在最后一刻试图将多年苦心开发的游戏毁于一旦？

如果不是有内鬼，那怎么会有这种事发生？有人访问了 Valve 内部的服务器？而最重要的一个问题是：究竟是谁干的？



▲ Gembe 在 2003 年和他父亲居住的小镇 Schonau im Schwarzwald。

### 病毒引出的天才

直到多年后的今天，Gembe 才说出了他走上黑客之路的缘由。"我是从被病毒感染开始走上这条路的。那是一个伪装成《魔兽争霸 III》密钥生成器的程序，我傻乎乎地把它给运行了。结果是个 sdbot——当时常见的一种马威尔病毒。"

这个年轻的德国计算机天才立刻意识到自己中招了，但他不像普通人那样将病毒清理，而是顺藤摸瓜将该程序彻底解构，了解其运作原理与功能。通过这条线索，他找到了控制该病毒的 IRC（在线聊天系统）服务器，结果一路查下去，锁定了病毒的操作者。Gembe 并不与操作者对骂，而是诚恳地向他咨询了关于该马威尔病毒的问题，此时他已经萌生了一个计划。

"虽然今天我有一个 2000 欧元的 Steam 账号，但在当时我可买不起游戏，"他说，"所以我编写了自己的马威尔病毒，用来偷窃 CD Key，这样就可以免费玩我想玩的游戏了。我很快成为当时最重要的马威尔病毒作者之一，主要是因为我开始深入摸索几个未被修补的 Windows 漏洞。"

### 王国的钥匙

发现源代码被窃之后，Newell 的第一个念头是报警，第二个念头是发动玩家的力量。

2003 年 10 月 2 日晚上 11 点，Newell 在《半条命 2》官方论坛发布了一个帖子，标题是"我需要大家的帮助"，正文承认："是的，被发到网上的确实是《半条命 2》的源代码。"他接着解释说，大约在三个星期之前，有人黑了他的电子邮箱账户。不仅如此，黑客还以此为突破口，在 Valve 公司内部多台电脑上安装了击键记录器，这显然是一次针对 Valve 的黑客行为，所有防病毒软件都没有侦测到它的存在。不管这位黑客是谁，他一定是一个对 Valve 很感兴趣的高手。

Gembe 的行为无疑是具有破坏性的，但他并非为金钱利益而来，而纯粹是出于对游戏的激情。他最喜欢的游戏就是《半条命》。在 2002 年，与很多系列粉丝一样，Gembe 对新作情报翘首以待。这就是他的动机来源——如果能黑入 Valve 的网络，也许能发现一些别人都不知道的游戏信息。

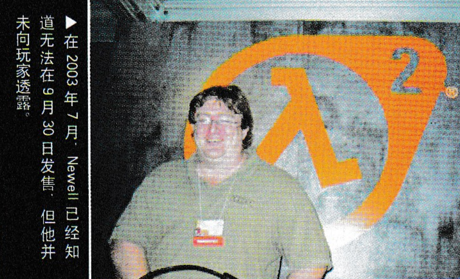
Gembe 性格孤僻、不善社交，成长的环境不好，如果能在网上发布只有他才搞得到的独家游戏资讯，一定会被网友们热情拥戴，这看来值得一试。

"我真没想过要怎样，但第一次尝试很容易，可能也是凑巧。我扫描了 Valve 的网络，看看能进到 Valve 的哪个服务器，想找到放游戏资料的地方。Valve 的网络对外防护做得还是很好的，但漏洞在于他们的域名服务器允许匿名 AXFR，给了我很多的信息。"

AXFR 是一种用于将备份 DNS 服务器与主服务器的相同数据同步的工具，也被黑客当成窥视网站数据的协议。通过该数据，Gembe 发现了 ValveSoftware.com 的所有子域名。

"在端口扫描日志中，我发现了一个有趣的服务器，它虽然在 Valve 的网络中，却来自另一家叫 Tangis 的公司，他们专门从事可装备式计算机设备。该服务器有一个开放的可写网站目录，我可以上传 ASP 脚本，并通过网站服务器执行。Valve 并未在内网对该服务器设置防火墙。"

Gembe 在第一次访问该网络就发现了一条不设防的通道，他破解了一组重要密码，"当我完成之后……基本上就拥有了可在王国里自由通行的钥匙。"



▶ 在 2003 年 7 月，Newell 已经知道无法在 9 月 30 日发售，但他并未向玩家透露。

## 发现宝藏

此时，Gembe 甚至懒得掩盖他的踪迹，他也没什么好隐藏的。但他要确保自己未来不被发现。“当时我最担心的是会被踢出去，但是我已经访问了数不清的代理服务器，所以也不用太担心。我首先要找一台主机，让我能够设置某种藏身之所。”

Gembe 开始在 Valve 的服务器里闲逛，寻找他感兴趣的游戏信息。他发现了大量的设计文档，这就是他来的目的。几个星期后，Gembe 发现 Valve 仍然没人察觉到已经有外人藏身于他们的公司网络内部，他开始潜入到更隐秘的地方。他就是这样找到了宝藏：他为之朝思暮想多年的梦幻之作的源代码。

这对 Gembe 的诱惑是无法抵挡的。在 2003 年 9 月 19 日，Gembe 点击了下载键，盗走了 Valve 的王冠。

“取得源代码很容易，这要感激 Perforce 客户端的网络性能，但是 SourceSafe 客户端的游戏数据太恐怖了。因为它，我对自己的客户端进行了改写。最初游戏在我的电脑上无法运行，我修改了一些代码，使其能以基本形态运行，不开特效，但这已经很有趣了。而且我只拿到了游戏的主干部分，还有很多分枝部分还没来得及去找。”

至今，Gembe 仍坚称不是他把源代码上传到互联网的，但他并不否认将游戏传给了其他人。他说：“当时我没想太多，它毕竟是一个重大的炫耀资本。而且从我这里拿到源代码的那人向我保证绝不外传。”

游戏被上传到 BT 网站后，就没有任何人能包得住了。Gembe 说：“纸包不住火，谁也挡不住互联网。”



▲泄漏事件发生后，存在缺陷的游戏画面在网上流传，令 Newell 十分沮丧。

## 自投罗网

玩家们对 Newell 的求助反响不一。很多人表达了他们对盗窃事件的同情，也有很多人觉得被 Valve 欺骗了，他们一直以为游戏能在 2003 年末按时发售。

虽然有一些线索，没人能锁定主犯。FBI 开始介入调查，但同样进展不大。与此同时，在 Valve 已经拼命加班了几个月的员工们因为泄漏事件而泄了气。在该作后期的开发费用为平均每月 100 万美元，到头来仍然看不到尽头。泄漏事件不仅造成了经济上的损失，也让疲惫不堪的开发团队失去了斗志。一名年轻设计师不安地问 Newell：“这事儿会让我们倒闭吗？”

2004 年 2 月 15 日上午 6 点 18 分，Valve 收到了一封主题为空的电子邮件，发件人是“Da Guy”，此人声称自己就是潜伏在 Valve 的网络中数月，并偷走《半条命 2》的罪魁祸首。最初，Newell 不知道该不该相信，但是其中有两个附件，都是只有访问了 Valve 服务器的机密区域才有可能取得的内容，这证明了发件人所述属实。

《半条命 2》被发布到网上的 5 个月后，Newell 终于找到了 Gembe。

## 圈套



▲ Gembe 进入了 Hammer，《半条命 2》的关卡编辑器。

Gembe 为何要发那封邮件？“因为我对所发生的事非常愧疚，我希望他们知道是谁干的，让他们知道我的本意并不想搞成这种局面。”除此之外，Gembe 希望将他所犯的过错变成对他和 Valve 都有利的结果。在另一封邮件里，他问 Newell 是否可以考虑给他一份工作。

“当时我太天真了，”Gembe 说。“在游戏开发公司了工作曾是我的梦想，现在仍是。我希望他们能原谅我的所作所为，因为这并不是有意的。”

令 Gembe 意外的是，Newell 几天后写了封回信，同意了他的请求，他还问 Gembe 是否愿意进行电话面试。

显然，Newell 的真正意图不是把 Gembe 招进来，而是要把他的话套出来，成为他犯下网络泄密罪的陈堂证供。这是 FBI 的老一套。Gembe 也有怀疑过，但是他宁愿不去想这些，他说：“我朝着最好的方向设想，虽然我的性格不是那么乐观。”

他还记得电话面试的人是 Alfred Reynolds，《反恐精英》和 Steam 的开发者，还有《入口》的开发者 Erik Wolpaw。“最初，他们想知道我是怎么黑入网络的，我把所有细节和盘托出。接着他们问我的经验与技能。我仍然记得他们对于我能说流利的英语而没有浓重的德国口音感到非常惊讶。”

三人聊了 40 分钟，在他的英雄们面前，Gembe 的罪恶感渐渐消失。当他被告知获得了第二轮面试的机会，他兴奋得不能自己。这是一次在 Valve 西雅图总部的面对面的面试。

设下了陷阱之后，Valve 和 FBI 需要为 Gemba 搞到签证，所需时日颇多，Valve 还担心 Gemba 会继续访问他们的服务器，继续造成损失。所以 FBI 联系了德国警方，让他们先下手。

## 落网

接着就是 Gembe 一大早醒来发现被警察包围。他穿上衣服，走下楼，全副武装的警察在后面跟着。“走之前能先吃点东西吗？”Gembe 问。

“没问题，”一名警察说。

Gembe 拿了把餐刀想要切点面包，“当时房间里所有警察都掏出枪对准了我，”他说。

喝了杯咖啡，抽了根烟之后，Gembe 钻进了警车，被载到了当地的警察局。警察局长亲自接待的他，对着他的眼睛说：“在你坐上飞机之前被我们先抓到是多走运的一件事，你知不知道？”

Gembe 被警察盘问了 3 个小时。警方的问题大多围绕 Sasser 病毒，Gembe 也不知道他们为什么把自己跟这种毫不相关的病毒联系起来。可能是因为当时 Sasser 病毒闹出了大新闻，其作者 Sven Jaschan 刚好和 Gembe 同一天被抓。警察见半天没问出结果，才提到了 Valve。“我本来可以拒绝回答，并要求见律师，但我选择把一切都说出来，我想这样会得到他们的赞赏。审问我的人挺喜欢我的，他说‘你和别的那些混蛋不一样’。那个警局平常接的都是儿童色情有关的案子。我想当时能对他们开诚布公是因为我不认为自己干了什么伤天害理的事儿。”

Gembe 被拘留了两个星期。警方确定他没有潜逃倾向后将他释放，附加条件是必须每星期回警局报到三次，直到开庭之日。

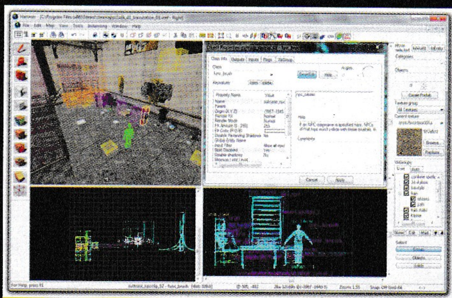
## 忏悔

在等待开庭的时间里，Gembe 努力改变他的人生。他在网络安全领域找到一份工作，编写 Windows 程序管理安全系统，并进行数据库与服务器管理工作。

Axel Gembe 的庭审持续了 7 个小时，Valve 没人出庭，倒是有《华尔街日报》的一些记者旁听。除了破坏 Valve 的安全系统外，没有证据表明是 Gembe 将《半条命 2》的源代码上传到网上。Gembe 承认对 Valve 的网络实施了黑客行为，所以被法官判了两年的缓刑，法官表示考虑到他艰苦的童年，以及为了改变生活而做的努力，因而做出了宽大处理。

与此同时，《半条命 2》的销量已经突破 860 万套，看起来没有受到泄漏事件的影响。

今天，Gembe 已经 28 岁，他对于《半条命 2》泄漏事件仍然感到悔恨。“我太傻太天真了，我应该把时间花在其他地方，我很后悔给 Valve 造成了麻烦与经济损失。也很后悔给一些大学造成了经济损失，利用他们来测试我的马威尔病毒。我对当时做的所有非法行为都很后悔……我后悔没有在被捕之前用我的人生做一些有意义的事。”对于设圈套将他逮捕的 Valve，Gembe 说：“你们是我最喜欢的开发商，我会一直买你们的游戏。”



▲在 Hammer 中打开的《半条命 2》最初关卡。

# 探寻任天堂黑历史

**"任天堂"这三个字的含义也许并不是你想像的那样，它是日本的古都里，一家与赌、性和黑道有关的古老会社。**


▲有近80年历史的任天堂原总部。



▲任天堂原总部外墙上的铭牌。

任天堂，最受全球家长信赖的品牌之一，却有着鲜为人知的黑历史。他们曾为黑帮生产赌牌，曾经营着自己的爱情旅馆，据说他们的社长也经常在工作时间光顾。

在那条死一般寂静的小巷子里，你可以清楚地听到自己的脚步声。那是一个晚冬的午后，天空飘着雪。走出狭窄的小巷，前方的道路宽了一些，再往前是一座横跨在小河上的小桥，桥边有一家冷冷清清的水果店——还有全球最大游戏公司的诞生地。

那是一座不起眼的石砖房，只有三层楼。在日本大多数民宅为土木结构，用石砖砌起来的房子不多。不过其貌不扬的外表很容易令人忽略它的存在，直到你看到屋外的铭牌——上面写着"NINTENDO PLAYING CARD"。房子使用的是灰暗的遮光玻璃，不过在午后阳光的照耀下，隐约可见二楼的窗户里摆着几个纸箱。向当地人打探之后，你会知道那里不仅是任天堂的发源地，也是几个黑帮据点集结的地方。虽然整个地区看起来宁静、舒适而安全，但却有着不为人知的黑历史。

## 任天堂与暴力团

19世纪末，明治维新让30岁的山内房治郎看到了一个商机的出现——在1886年明治政府宣布花札合法化。这种"花札"就相当于纸牌，当时是日本民间流行的赌博用具。山内房治郎于是在1889年成立了一家手工生产花札的作坊。那座石制的三层小楼落成于1933年，虽说被认为是任天堂的起源地，但实际上并非任天堂最早的总部。任天堂的第一个总部是在它附近的一座两层小楼，山内房治郎就在那里雇了一些工人，制作手工的花札，并销售到周围地区。那座最早的任天堂总部后来被拆迁，如今变成了一个停车场。

百年后，变成游戏公司的任天堂只宣传自己正面的历史，塑造自身从卑微的花札作坊发展成大型国际企业的光辉形象，而对于其中的阴暗面从未提及。所谓历史总是由胜利者谱写，在这种官方历史中，只留下明亮的一面，却抹杀了背后的阴影。而任天堂所抹杀的是有组织犯罪、赌博与性。

与风靡亚洲的麻将一样，在日本的传统历史中，花札是在节假日里民众们喜爱的消遣方式。不过在1880年代，花札主要在黑帮间流行，它之所以流行，主要得益于赌博的盛行。实际上，用于描述日本黑道分子的"yakuza"一词就是起源于某种花札游戏，在其游戏规则中，如果抽到了8–9–3（ya–ku–za）这三张牌，就表示必输无疑，所以"yakuza"就衍生为"必输无疑"或者"没有用"的意思，接着又演化为"没有用的人"，形容那些游手好闲、就知道赌博和干非法勾当的人，渐渐地"yakuza"成为了日本黑道的代名词。所以说，日本黑道的历史与花札密不可分，而靠花札起家的任天堂也难免与当时的日本黑道有千丝万缕的关系。当然，这并不是说当时的任天堂是黑道势力的一部分，正如拉斯维加斯的赌具供应商不见得与黑道有关。不过作为当时京都最有名的花札生产商之一，任天堂显然不可避免地要和黑帮打交道。山内房治郎能注意到花札市场的需求，也跟他居住的地点有关。那时他只要走出家门，到大街上走一走，到处都能看到赌徒与赌坊。

当时任天堂总部所在地是会津小铁会的地盘，这是京都最古老、最具影响力的暴力团之一，目前已经是六代目，正式与非正式会员加起来有大约2000人的规模。会津小铁会成立于1868年，大约是美国的几艘舰艇逼迫日本打开门户（即黑船来航事件，被视为日本开放门户的标志性事件）的十余年后。该帮派创始人上坂仙吉就是一个著名的赌徒，也是当时京都鼎鼎大名的侠客，1883年他曾因赌博被捕入狱10个月，出狱时据说有7000人到他居住的白川村探访。翌年上坂仙吉病逝，有1.3万人为他送葬。上坂仙吉在世时几乎控制了整个京都市下京区，在他死后第二年成立的任天堂应该仍然是处于会津小铁会的势力管辖范围之内。


▲京都会津小铁会至今依旧活跃。

## 任天堂之名的真实含义




▲任天堂的天狗系列花札。

“任天堂”这个名字的由来也是一个历史悬案。如今人们通常认为这个名字的含义是“将命运交给老天”，包括任天堂官方也默认了这个说法。但是有证据表明“任天”可能另有含义，其中的“天”可能与“天狗”有关。《任天堂历史》一书作者 Florent Gorges 和山崎功得到的资料显示，在 19 世纪末，任天堂成立后不久，花札销量大跌，山内房治郎想尽办法脱离困境。原本任天堂生产的都是高质量的花札，但是迫于现实，只有改为以生产廉价劣质花札为主，而这些花札被任天堂命名为“天狗”系列。天狗曾经是花札与非法赌博的标志，天狗以其长长的鼻子为标志，而日语中“鼻”与“花”读音相同。当时在大阪和京都一带的地下赌坊都以摩擦鼻子为暗号，赌徒以这个动作向店家暗示想要赌钱。任天堂以“天狗”为品牌的花札显然表明了它的赌博用途。如果“天”指代的是天狗或者花札，那么“任天”的意思也有可能是“自由贩卖花札”甚至“自由赌博”的意思。在《任天堂历史》一书中指出，山内溥本人也无法确定“任天堂”的真实含义，他只说过这个名字“有可能”是“将命运交给老天”的含义。

关于“任天”的“任”字也有不同的解读，本非主流文化研究中心编辑 Jake Adelstein 咨询过两名现任暴力团成员，他们认为“任”字来自“任侠”(即侠客之意)。日本的暴力团成员们不认为自己是罪犯，而是自视为“任侠”，这是从 19 世纪末暴力团兴起一直流传至今的一种侠义信仰。Adelstein 说：“不管是否属实，他们认为‘任天堂’(nintendo) 的‘任’来自‘任侠道’(ninkyodo)。很多事情只有创始人自己才知道。不过我咨询过的两个暴力团成员想法都是一样的：任天堂以向赌徒提供纸牌起家，所以在自己的公司名字中向他们的顾客表示感谢。”这么说来，因为“堂”与“道”的日语读音相同，“任天堂”可能有“任天道”之意，衍生自“任侠道”，暗含颂扬赌徒精神之意。

几十年后，横井军平回想起他在 1960 年代加入任天堂时最初的工作，他负责的是检察生产花札的机器。横井军平说：“这份工作非常重要，因为那些牌经常被用于赌博。”正因如此，那些制牌机更不能生产出带瑕疵的牌，以免被用于出老千。尽管如此，在大规模的自动化生产中，难免也有百密一疏的时候，任天堂偶尔生产出来的一些次品给当地的暴力团造成了损失。横井军平回忆说：“本地黑帮的人经常怒气冲冲地跑到任天堂来闹事。”如此说来，常与这些黑帮顾客打交道的任天堂还真要有一些黑道背景来撑腰。

## 山内溥的商业王国

在 1970 年代末、1980 年代初，任天堂风风火火地进入了游戏业，在横井军平、宫本茂、上村雅之等人的推动下逐渐树立其一番霸业，山内溥逐渐成为日本最富有的企业家之一。对于富豪生活，山内溥并不陌生。在他少年时，任天堂虽然还不是跨国大企业，但也算是当地的一个名门。二战期间，山内溥与很多不够年龄服兵役的少年一样，在兵工厂里干活。战后，很多日本平民过着有上顿没下顿的日子，而家底殷实的山内溥不仅从来不需要为钱担忧，还可以到著名的早稻田大学读法律。当时在日本能上中学就已经算高学历，大学只留给那些全国最精英的人和有钱人。按说在这样的经济与社会环境下，吃不饱穿不暖的日本人都不会有闲心思玩花札。但是精明的山内家族发现了新的商机：当时美军大量进驻日本，美国大兵们大多以玩牌为乐，于是任天堂从生产花札改为生产纸牌，并成为美军的指定纸牌供应商。结果任天堂在战后发展得比战前还要迅速，山内家族成为日本战后为数不多的富裕阶层，在东京上大学的年轻山内溥穿着体面，吃的是丰盛的晚餐，喝的是进口的洋酒，在废墟般的东京过着金字塔尖的生活。

不久，山内溥被叫回京都的那座三层石砖房里，他的祖父仙逝，年轻的山内溥继承了祖业。

在山内溥的带领下，任天堂朝着现代化的方向扩张其纸牌王国。一方面任天堂取得了迪士尼的授权，生产老少咸宜的卡通纸牌。另一方面，任天堂仍以美国大兵为其主要市场，生产成人主题的纸牌，这些纸牌以最新的彩色印刷工艺印上裸女，在当时很受欢迎。除了日本裸女外，还有一些纸牌印上了著名的《花花公子》杂志的玛丽莲 · 梦露裸体插页。这反映了当时山内溥一切以市场热点为指引的商业作风，在早稻田大学接触了世界先进文化与时尚潮流的山内溥为老铺色彩浓厚的任天堂带来了现代化的色彩。他还为任天堂开拓了许多新业务，例如生产方便面、圆珠笔、乐高积木，乐高公司曾因任天堂生产的山寨乐高积木“N&B Blocks”而将其告上法庭，最后因为任天堂的积木中包含花生状的圆弧型积木而被判侵权罪名不成立。

在 1960 年代，任天堂还开过一家出租车公司，叫做“Daiya”，即“钻石”之意。这与当时任天堂开的另外一家店倒是绝配，那就是——爱情旅馆!

在 1960 至 1970 年代，随着日本经济的高速发展，日本人的思想也渐渐得到解放。爱情旅馆业蓬勃兴起，这种计时收费的小旅馆，成为年轻人偷欢或嫖妓的好去处。爱情旅馆通常是开在城市的红灯区里，与色情业相辅相成。任天堂所开的爱情旅馆的名字与所在地点如今已不可考。与山内溥的很多次风险投资一样，那家爱情小旅馆也以失败告终。当地报纸曾经报道，当时已婚的山内溥可能也在自己的爱情小旅馆里鬼混过，报道中说：“山内溥从这家旅馆上面得到的惟一好处是：他和他的伴侣们不用付开房费了，最终这可能会帮他省下不少钱。”

山内溥担任社长期间在不断地寻找新的商机，如果当时的出租车、方便面或者爱情旅馆的投资大获成功，也许如今游戏业里就没有任天堂了。

任天堂并不忌讳他曾经的花札厂历史，毕竟如今花札已经成为日本的一种文化遗产。山内溥本人退休后投资建设的时雨殿更是将诗歌和花札结合了起来。但是对于黑帮和色情事业的关联，任天堂从不愿提及。不过在日本的暴力团圈子里，尤其是在京都本地的暴力团中，任天堂与黑道和赌业关系密切的传闻从未间断……



▲任天堂的花札产品目录。

# 解密横井军平之死

## 有人说与黑帮颇有渊源的山内溥买凶撞死了横井军平，真相究竟如何？

1997年10月4日，GB之父横井军平遭遇车祸身亡，令业界唏嘘感叹。同时横井军平之死也引来了阴谋论。当时横井军平离开了任天堂，随即就为Bandai设计了WonderSwan掌机。对于任天堂来说，横井军平知道太多秘密，阴谋论者认为，任天堂完全有动机除掉横井军平，况且山内溥本人的专横作风在业界众所周知，在黑帮也有深厚的影响力，伪造一起假车祸似乎并不困难。有传闻说山内溥雇了两拨人，第一拨人先故意开车对横井军平的车进行追尾，等横井军平下车查看情况，再由令一辆车从后方疾驰而过，将横井军平撞死。这种说法流传甚广，有人说山内溥此举一方面阻止了横井军平向商业对手泄漏机密，另一方面也对其他可能存有异心的任天堂高层起到了震慑作用，所以任天堂至今仍是业界员工流动率最低的公司之一，我们似乎从没听说过有哪位重要人物从任天堂京都总部辞职（虽然美国任天堂的人员流动率相当高）。

关于山内溥买凶谋杀横井军平的传闻至今仍在网上流传，而且据说至今仍有一些横井的朋友也相信这种说法。在谷歌上搜索"Gunpei Yokoi"，会出现不少与黑帮有关的结果。毕竟人们总是对一些充满戏剧性的内容更感兴趣。

在任天堂，横井军平是最受尊敬的老一辈游戏制作人之一，被员工们传为佳话。宫本茂一直把横井军平称为自己的恩师，岩田聪也将横井军平的"枯萎技术水平思考"理论视为指引起商业策略的原则。横井军平从1960年代中期加入任天堂，为任天堂从花札生产商进化为现代化游戏公司起到了关键作用。是他的各种小发明一步步地将任天堂从传统日本老铺转型为追求新奇技术的创新企业，从"超级怪手"到"爱情测试仪"，他的发明散发着创意的光辉。在1970年代末、1980年代初，他更是任天堂的首席游戏制作人，用他设计的"Game & Watch"为任天堂建立了在游戏产业的根基。

横井军平一世英明，却因为Virtual Boy而遭遇滑铁卢。VB的惨败、横井军平的突然离去、离开任天堂后与Bandai的掌机合作、不久死于非命……这一系列事件串起来，确实很容易令人联想到其中是否有阴谋作祟。但是有证据表明横井军平离开任天堂与VB无关。横井军平曾公开表示，年过50之后自己希望追求人生新目标，而他离开任天堂时已经54岁。横井军平的下属也确认他确实提到过到50岁就要离开任天堂的想法。如果不是VB惨败，横井军平可能也没法在54岁时选择退休，他可能还要在山内溥的委托下继续开发新掌机。

离开任天堂后，横井军平果然兑现自己原有的想法，开了一家玩具公司，叫做Koto Laboratory。横井军平与Bandai搭上线不是因为要打造一个新掌机与任天堂抗衡，而是因为他从事了自己热爱的玩具行业而与Bandai这家玩具业巨头必然会产生业务往来。



因为一次失败就把创造无数次大成功的横井军平赶走——这种阴谋论说法未免太站不住脚。对任天堂来说，比起横井军平创造的利润，在VB上的损失只不过是零头。况且在六七十年代，"失败"对山内溥来说是家常便饭。进军游戏业是在对方便面、出租车、旅馆业等各行各业的失败投资后找到的一条成功之路，是经过无数次失败之后获得的成功。纵横商海大半个世纪的山内溥没理由承受不了VB的失败。

阴谋论者的一个坚定依据是：山内溥的商业作风霸道，在FC与SFC时代，第三方因为背叛任天堂而吃过不少苦头，山内溥对背叛者特别冷酷无情，曾有不少报道说他以霸道作风惩戒那些胆敢投奔其他第一方的厂商。那么这种性格的山内溥出狠招惩罚为Bandai开发掌机的横井军平说起来也算合情合理了，况且被自己最信任的大将"背叛"确实会更令人愤恨。此外，横井军平出事当天有一位任天堂高层坐他的车，于是阴谋论者认为是任天堂派此人将横井军平引到出事地点。阴谋论者的最有力"证据"是：当日将横井军平撞死的汽车司机据爆料曾是黑帮分子，横井军平被撞飞后从车后落下，接着被后面的一辆车又撞了一下，可见第一辆车的撞击力度很大，究竟有没有踩刹车都是一个疑问。不过当时的出事地点是在高速公路上，如果所谓"行凶者"是想通过追尾将横井军平从车里引出来，那么这种做法未免有太多不确定性，横井军平完全可以将车先开到旁边安全的路肩上，或者干脆不出车门，直接打电话让保险公司或交警处理。



日本非主流文化研究中心编辑Jake Adelstein说，日本黑帮确实常以汽车作为谋杀和犯罪的工具。"汽车就是一件大钝器，但是如果黑帮想要逃脱嫌疑，通常是会伪造成自杀的假象。因为日本只对4%的自杀者进行尸检。"

横井军平之死的阴谋论到今天还如此流行，主要原因可能是关于该案的细节资料太少。1997年时互联网才刚出现没多久，所以关于此案的信息，如今能查到的只有一些零星的报章资料，人们通过一些疑点就想象了一出"旧雇主谋杀叛逃者"的犯罪活剧。我们不妨来看一下1997年10月6日《朝日新闻》对此案的报道：在1997年10月4日晚上7点15分左右，横井军平的任天堂旧同事木曾悦夫开车途径北陆高速公路的美川－小松段时与一辆小货车追尾，小货车呈对角线撞向旁边的隔离护栏。横井军平和木曾悦夫以及货车司机都下车查看，但当时天色已晚，他们又忘记了在车后方放置警示灯，结果三人都被后侧方疾驰而过的小客车所撞，开车的司机是55岁的津岛元，从事旅游业，旁边坐着他46岁的妻子，他们都因为剧烈的撞击而胸部受伤。货车司机被撞伤，木曾被撞断两条腿，而被撞得最严重的横井军平经抢救无效身亡。当时警方已经对此案进行了详细的调查，津岛被控过失杀人。

根据这篇报道的描述，不是横井军平的车被追尾，而是木曾驾车追了货车的尾，而木曾不可能故意追尾引横井军平下车，以自己的双腿为代价（根据报纸的描述，以当时的撞击情况，木曾甚至可能会付出生命的代价）害死自己的旧同事。况且如果津岛元是故意撞死横井军平，更没理由把妻子带在车上。横井军平之死只能说是谁也不希望出现的意外。

# EA 创始人陷入逃税丑闻

## 已经破产的特里普·霍金斯依旧纸醉金迷，目前尚欠数千万税款

旧金山联邦法院最近驳回了特里普·霍金斯（Trip Hawkins）申请个人破产以免除其所欠的 2000 万美元联邦与加州税款的要求。此前他曾滥用减税政策，将其从 EA 获得的巨额利润偷漏税款。

特里普·霍金斯是游戏产业的先锋人物，他曾是全球最大第三方游戏软件商 EA 公司的创始人，在他创办 EA 近十年后，又联合多家业界巨头打造了 3DO 主机，引领大容量 CD-ROM 游戏机的 3D 革命。

在今年 3 月下旬，美国地方法院法官 Jeffrey S. White 发布了一份 16 页的意见书，推翻了此前破产法庭的判决，他表示在美国国税局拒绝霍金斯的减税申请后，霍金斯应当知道自己已经破产，但他却在知道自己背负巨额税赋的情况下依旧挥金如土。法官说："霍金斯计划通过破产摆脱他的欠税，继续过着他已经习惯的生活方式。"他还援引了一个有力证据：在破产期间，霍金斯还买了一辆 7 万美元的豪车，而且这是只有两口之家的霍金斯同时拥有的第四辆车。

今年 57 岁的霍金斯目前是"数字巧克力"公司的首席执行官，这是硅谷的又一家颇具实力的游戏公司，创办于 2003 年，目前在 Facebook、智能手机等新兴平台上正发展得顺风顺水。该公司推出的人气作品包括《富豪之城》、《MMA Pro Fighter》、《疯狂过山车》和《Tower Bloxx》等。在今年 3 月初，数字巧克力公司宣布获得了 1200 万美元的风险投资，投资方是英特尔风投公司、Sutter Hill Ventures 和 Bridgescale Partners。

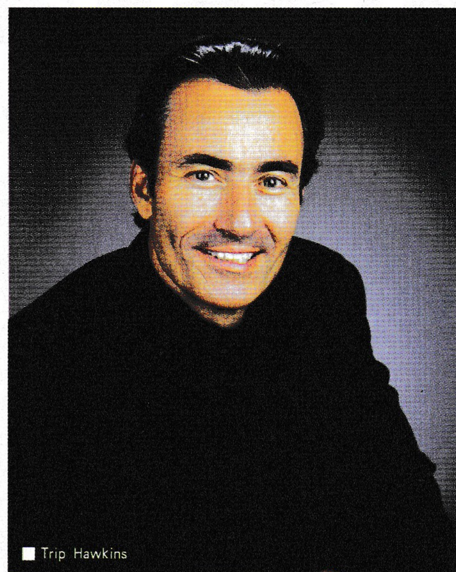

▲凯迪拉克凯雷德，在中国的售价为百万以上。

霍金斯和他的妻子在 2006 年低调申请了破产保护。在提交给法院的资料中，表明他只有 500 万美元的资产，而负债却达到 2800 万美元。而这些债务几乎都是他多年来累计拖欠的税款。通过这次破产保护申请，霍金斯夫妇差点就成功摆脱了肩上的税赋，但是美国国税局与加州税务局却咬着他们不放，根据破产法的相关规定，只要能证明债务人"以任何方式蓄意躲避税款"，就可以驳回债务免除的申请。

在法院的判决书中并没有说明具体的所欠税额，不过大概是在 2000～2500 万美元之间。在 2006 年国税局已经驳回了霍金斯减税 800 万美元的请求。

特里普·霍金斯是游戏业的传奇人物。他曾在哈佛大学学习商业战略与博弈论，并且从斯坦福大学获得了 MBA 学位，接着他成为苹果公司的首批员工之一，并成为苹果公司营销部战略主管。1982 年，他离开苹果，创办了 EA，接着打造了《麦登 NFL》，使 EA 成为全美最大的第三方游戏软件商。1990 年代初，他创办 3DO 公司，联合游戏业与消费电子业众多巨头，几乎成为可与任天堂和世嘉抗衡的硬件商。虽然 3DO 主机惨败，但是凭借他所持的 EA 股份，在 1990 年代中期，他的身家至少在 1 亿美元以上。但是他平身最错误的决定可能就是在 1994 年卖掉了 EA 的股份，将资金不断填入已无药可救的 3DO。结果 3DO 没有救活，而 EA 的股价在后来十年不断攀升。

据报道，当年霍金斯甩卖 EA 股份，本来要向联邦政府支付巨额税款。但是著名会计事务所毕马威给霍金斯出了个主意：只要制造出巨额亏损的假象，并且通过海外注册的公司进行资产转移，就可以规避税款。从 1996～2000 年，霍金斯声称亏损了 5600 万美元。2001 年美国国税局对所谓"离岸避税"手段的合法性提出质疑，结果一下子揪出数百家使用这种手段避税的公司与个人，其中就包括特里普·霍金斯。同年，国税局开始对霍金斯进行财产审计。接着，3DO 在 2003 年宣告破产。霍金斯以个人财务状况恶化、需要向前妻与孩子支付赡养费为由，寻求税务减免。在 2004 年 1 月的庭审中，他承认自己已经破产，并请求通过破产保护免除税赋。


■ Trip Hawkins

但是后来的法官指出，当时霍金斯宣告破产只是一种假象。虽然他变卖了自己的房产，包括在阿瑟顿的豪宅，并且支付了一些税款，但是他在"明知自己财务状况的情况下继续进行不必要以及无理的开支"。根据法官得到的资料，在 2005 年，霍金斯夫妇的月开销高达 9.49 万美元，其中孩子和前妻的赡养费为 4500 美元，而有超过 4 万美元的开销花在了"其他用途"。法官特别指出霍金斯夫妇为他们的第四辆车（凯迪拉克凯雷德）支付的每月 1208 美元的月供。他们是在 2004 年 10 月以 69974 美元买下这辆车，在此 10 个月前他们已经知道自己的税赋与破产状态。

# 游戏卡带发明者逝世

## 他是世界首款可换卡式游戏机的发明者，也几乎是 70 年代游戏业惟一的黑人工程师。

2011 年 4 月 9 日，世界第一台插卡式游戏机、即第一张游戏卡带的发明者 Gerald A. Lawson（又名 Jerry Lawson）与世长辞，享年 70 岁。这位自学成才的工程师死于糖尿病引发的并发症。

在 1970 年代中期，他是仙子半导体公司（Fairchild Semiconductor）新成立的游戏部门的工程与市场主管，在他的带领下，1976 年推出了"仙子 F 频道"（Fairchild Channel F）游戏机，这是历史上第一部能更换游戏卡带的游


▲"仙子 F 频道"游戏机的报刊广告。

戏机，在此之前，所有游戏机都是游戏与主机一体，没有所谓“游戏卡带”的概念。可以说，因为他的发明，才有了今天硬件与软件相辅相成的游戏行业。

今年3月，Lawson刚刚被国际游戏开发者协会授予先锋荣誉。他身材魁梧，身高198公分，体重超过250磅。他为人谦虚，说话坦诚。在上世纪70年代，他是IT业里罕见的黑人工程师。

Lawson于1940年12月1日出生在纽约市布鲁克林区，成长于皇后区。他的双亲鼓励他投身到高科技行业。他的父亲Blanton是码头工人，平时却热爱阅读科学读物；他的母亲Mannings是公务员，曾担任家庭教师协会会长；他本人在几乎只有白人的学校里长大，他的一年级老师改变了他的一生。

在2009年的一次专访中，他说：“当时我课桌旁的墙壁上挂着一幅乔治·华盛顿·卡佛的画像，她（老师）对我说，你也能成为和他一样的伟人。这句话影响了我的一生，我告诉自己，要当一名科学家，要出人头地。”

少年时他就有许多科学爱好，比如自制无线电与化学实验。十几岁时，他就靠修理电视机赚零花钱。他上过皇后学院和纽约城市大学，但从未得到过学位。1970年代初，他在硅谷的仙子公司找到了一份当设计顾问的工作。他为那家公司设计了一台街机，叫《Demolition Derby》。与当时硅谷的很多发明者一样，他参加了一个业余爱好者组织，叫做“家酿计算机俱乐部”，他是俱乐部里惟一的黑人，苹果创始人史蒂夫·乔布斯和史蒂夫·沃兹尼亚克也是该俱乐部成员。Lawson回忆说，他当时没觉得这两人有什么突出的地方，沃兹尼亚克曾到他的仙子公司应聘，结果被他拒之门外。

开发了《Demolition Derby》后，Lawson掌管了仙子公司新成立的家用机部门。他和Ron Smith、Nick Talesfore等同事想到了使用游戏卡带的创意，将不同的游戏程序装到不同的卡带里，只要更换卡带就能用同一台游戏机玩到不同的游戏。今天我们认为这是天经地义的设计，但在当时却是一个开天辟地般的创新。这种设计不仅让消费者能玩到更多有趣的游戏，游戏公司也能在卖主机之余，另外通过卖软件赚钱。当时Lawson的发明主要借助了一款新型处理器，即“Fairchild 8”。还有一项创新是在当时看来具有突破性的机体设计，可以在频繁拔插卡带的同时确保不会损伤游戏机里的半导体。仙子公司的家用机部门开发了《冰球》、《网球》、《射击场》、《外星人入侵》等游戏。

“仙子F频道”游戏机原名“视频娱乐系统”（VES），推出的游戏总数不到30款，全部使用塑料卡带包装。VES的AI在当时来说是相当强大的，可以实现人机对战，而当时的大多数家用游戏机因为AI太低，都必须两人玩，只能在玩家与玩家之间对战，比如雅达利的《Pong》专用游戏机。VES的设计给了雅达利很大的灵感，后来雅达利推出了自己的可换卡式游戏机“视频计算机系统”（VCS），紧接着又推出雅达利2600主机，从此创造了家用机行业的最初规模。仙子公司因为VES的名字与VCS太像，所以在VCS发售后就把自己的主机改成了“仙子F频道”，并在1979年推出了二代主机。

1980年，Lawson离开了仙子公司，创办了Videosoft公司，专门从事游戏开发与咨询业务。Lawson说：“我不是很经常玩游戏，首先，当今的大多数游戏让我感到心寒。它们都是一些开枪杀人的游戏。在我看来，游戏应该是一种能用于锻炼与开发的技能，玩过游戏之后应当从中获得价值。”

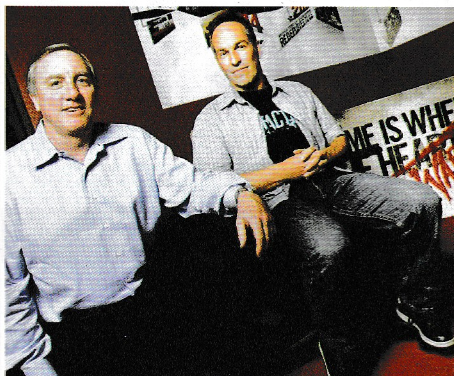





# THQ：坎坷转型路

**THQ曾是一个让核心玩家们避之唯恐不及的名字，现在他正试图通过优质大作拥抱核心玩家。**

**很小的时候，丹尼·比尔森（Danny Bilson）曾在《霍根英雄》、《安迪·格里菲斯秀》等电视节目中出演，他的父亲布鲁斯·比尔森（Bruce Bilson）是这些节目的导演。45年后，丹尼·比尔森依然活跃于好莱坞，但他并非从事影视业，而是一家游戏公司的副总。**



▲THQ首席执行官布莱恩·法莱尔（左）与丹尼·比尔森（右）。

## 来自影坛世家

丹尼·比尔森是THQ公司的副总裁，他负责的是该公司的核心向游戏业务。今年54岁的比尔森曾是剧作家，但最终也没有子承父业当导演，不过他掌管的THQ公司与好莱坞片商们关系密切。这是一家曾以其动画电影改编游戏而闻名的公司，由其发行的游戏版《汽车总动员》、《海绵方裤子》深受孩子们的欢迎。但是此类游戏因为制作质量粗糙，在业内向来评价不高，在这一轮的业界转型期，这种评价不高的游戏销量普遍暴跌，随之暴跌的是THQ的股价。所以，THQ正在谋求转型，而丹尼·比尔森负责的核心向游戏是THQ未来的希望，比尔森希望以大预算开发的大作能改变THQ游戏品质不高的业界形象。

3月中旬，被比尔森抱以厚望的《家园前线》上市，这款充满野心的游戏被认为是决定THQ是否能成功转型的重要标志。比尔森曾为《The Rocketeer》、《The Flash》等影视节目写过剧本，他知道观众的需求，但他能否把握玩家的需求？

“我正在给公司带来全新的文化，我们不想做抄袭他人创意的游戏，我们做的是给人以娱乐享受的产品。”比尔森说。

《家园前线》的制作成本在3500～5000万美元之间，投入的广告成本也达到数千万美元。这是THQ自成立以来投入成本最高的游戏，据透露，其销量至少要过200万套才能收回成本。该作面向的是年轻男性群体，这是比尔森熟悉的消费群体。少年时，他和儿时玩伴罗恩·霍华德（Ron Howard）最爱玩棋盘游戏，21岁那年，他父亲送给他一部雅达利2600游戏机。“我都乐疯了，”比尔森回忆说。

比尔森一家三代都是好莱坞著名电影人，不仅他的父亲布鲁斯·比尔森是导演，他的祖父乔治·比尔森（George Bilson）更是好莱坞老一辈制片人。丹尼·比尔森继承了祖业，成为一名剧作家。但是1997年在飞机上的一次宿命相会改变了他的职业生涯。当时坐在他旁边的是唐·马特里克（Don Mattrick）——当时的EA工作室主管、现任微软互动娱乐部总裁。

比尔森说：“对我来说，碰到EA的某些人，就像EA的某些人碰到好莱坞的某些大腕一样。我是他们的死忠。”

## 激烈的转型期

马特里克说服比尔森担任EA多部作品的顾问，包括最终累计销量过亿的《模拟人生》。当时比尔森在EA的上司宾·戈登（Bing Gordon）如此评价他："他对于游戏设计极富洞察力。"

不过比尔森对于游戏业的商业运作还是缺乏经验。在2004年他曾开办了自己的游戏工作室，但是没做多久就失败了，他被迫干回自己的编剧本行，为漫画写剧本。在2007年，他接到了THQ的一通电话，对方问他有没有兴趣掌管新成立的"核心向"游戏部门，掌管游戏的开发与营销。

这些年THQ的处境不佳，为何比尔森不选择一家更有实力的发行商？在这个竞争激烈的行业里，比尔森不吝于用不客气的口吻质疑对手。"我很羡慕Activision获得的成就，但是他们的新内容在哪里？他们为什么不创新？"

比尔森表示在这个由续作主导的行业里，THQ是一个用于创新的公司，目前THQ正在开发的游戏里，有一半左右是原创品牌。其部分原因是过去THQ主要是做授权游戏业务，即根据热门影视内容制作游戏，值得做续作的自有游戏品牌不多。所以现在的THQ更有必要花大力气开发新品牌。

"从某些方面来说，我正在把我们THQ带回到70年代的好莱坞，那是艺人与内容高于市场宣传的年代。"

THQ创立于1991年，通过授权游戏而迅速发展，成为一家大中型游戏发行商。然而在2008年，授权游戏的销量下滑非常严重，更加挑剔的玩家们需要的是更高质量的游戏，而不是靠个牌子"骗钱"的游戏。那一年底，THQ首席执行官布莱恩·法莱尔（Brian Farrell）宣布实施战略转型，在人员精简，节约成本的同时，将重心转移到"核心向"游戏，于是就有了比尔森的职位。

之前THQ的几次核心向尝试获得了成功，比如类似于《横行霸道》的《Saints Row》销量就非常可观，THQ的财务状况也得到改善，但是本财年THQ预计仍将赤字。法莱尔说："我们已经降低了对儿童业务的重视程度，进行了一次非常激烈的转型，但是我们目前还没有做到的是突破500万的销量级别。"

从今年2月到6月，THQ安排上市的"核心向"大作有7款，而整个2010年不过4款。业界广为猜测法莱尔可能会卖掉THQ，但是这样一家一直依赖授权游戏的公司没那么好卖，通常大集团收购一家游戏公司，看中的是其手中拥有的游戏品牌价值。而当我们说起THQ，想不到几个太有名的品牌。法莱尔说，关于收购的说法还"为时尚早"，他说："我惟一关心的是提高公司的价值，我们正处在一个非常激烈的转型期。"

## 灾难与希望

Lazard Capital Markets的分析家科林·塞巴斯提安（Colin Sebastian）说："如果THQ可以做出几个卖得很好的系列，找到一条清晰的盈利之路，股价肯定会攀升。"就在《家园前线》上市的前一天，THQ的股价提高了6%，达到5.94美元，但是在2007年峰值之时，该公司股价曾达到过36美元，而最低点是2009年的2.24美元。

THQ将《家园前线》当成翻身的希望，在它身上投入了巨额的广告费，包括在收视率极高的《Comedy Central》、NCAA篮球赛等电视节目中投放广告，以及在各大城市设置巨幅广告牌，在游戏媒体上更是进行了地毯式的广告轰炸。美国在线编辑克里斯·格兰特开了个游戏博客叫做Joystiq，他认为THQ不仅是在卖力宣传《家园前线》，更是在努力打消玩家们对THQ的怀疑。他说："他们做得算很不错了，在短时间内将很多玩家避之唯恐不及的品牌保住了声誉。"

然而令人失望的是，《家园前线》发售后遭到媒体恶评，PC和X360版的Metacritic综合评分只有72分，PS3版为76分。这样的分数曝光后，引发投资者们对THQ股票的恐慌性抛售。在投资者和分析家们看来，《家园前线》输掉的不止是口碑，更是THQ转型的前景。很多人甚至认为THQ已经失去了走出困境的希望，失去了开发优质核心向大作的能力，最终等待它的将会是破产的命运。于是在3月15日，THQ股价暴跌，单日跌幅高达21%！Janco Partners分析家麦克·希奇（Mike Hickey）说："这样的分数对THQ来说是一场灾难，股价的波动已经清楚地反映了这一点。如今的市场是由质量说了算，至少要在Metacritic上有超过80分的成绩才行。"


■丹尼·比尔森

好在《家园前线》留下的不全是失望，虽然业界评价不高，THQ的大规模广告，以及媒体对于该作导致THQ股价暴跌的高密度报道，引起了很多玩家的注意。该作在短短十天内出货240万套，首先站稳了盈亏平衡线。BMO Capital Markets的分析家爱德华·威廉姆斯（Edward Williams）说："出货量超过200万之后，盈利的可能性大增。对THQ来说，更重要的是应该可以在未来一个月内收到充足的应收账款。"威廉姆斯认为投资者对评分的反应"过头了"，虽然Metacritic的分数可以在很大程度上反映游戏质量，但不一定能代表游戏销量，玩家也不见得会根据分数作为其选购游戏的标准。在THQ的销量数据公布后，其股价也逐步回升。比尔森总算松了口气，也许《家园前线》的质量还不够好，但是THQ在这种核心向游戏的营销方面获得了成功，有这样的宝贵经验，未来当他打造出更高质量的大作，他的500万目标也许不是那么遥远。

# 战地前线的玩家们

**对于身处前线的战士们，游戏不止是一种消遣，它几乎成为他们仅有的精神食粮。**

漫长的时间，艰苦的训练，恶劣的天气，以及无尽的枯燥乏味，再加上偶尔冲击心脏的肾上腺素狂涌——这就是战争，是处于战争前线的士兵们的生活。

好在他们还有游戏！

在那些被我们遗忘的地方，是游戏慰藉了那些服役中的军人，让他们保持精神的愉悦，让他们保持与世界的联络。它们减轻了碉堡里、战场上甚至指挥中心的枯燥。

在上个世纪的大部分年代里，军人们只能玩扑克或跳棋消磨时间。而如今，游戏正全面取代其他娱乐方式。最近，Kotaku网站采访了几位曾在前线服役的军人，说起在前线的游戏回忆，他们就像打开了话匣子，仿佛有说不完的记忆。对他们来说，游戏有着太重要的意义。

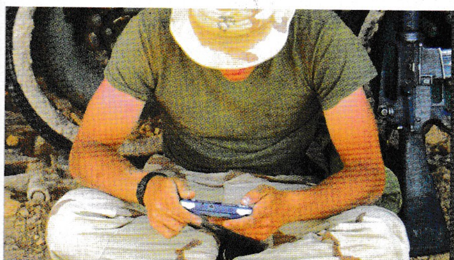
## 大兵

“当我进行基础训练时，我们最经常的话题除了女人之外就要数电子游戏了，”大兵 Nick 说。他们会讨论想买哪些游戏，互相推荐哪些游戏，哪些游戏是彻底的垃圾。游戏是他们的共同语言。

Nick 有时会进行 16 个星期的封闭式训练，在此期间无法获得外界的任何消息，除了一些家书和偶尔的几通电话。Nick 说：“我宿舍里的一个家伙藏了几页《Game Informer》，上面有他关于《COD Modern Warfare 2》的内容。”按照规定本来是不允许带杂志的，但是在训练开始之前，这位哥们儿把他的那几页宝贵的杂志页面塞进了内裤里，就这样偷运到了他的宿舍。结果这几页杂志成了宿舍里的宝贝，舍友们无数次地过来围观，把里面写的内容读了一遍又一遍。Nick 说：“虽然听起来很傻，但是当你失去了手机、互联网和电视机，任何一星半点的新闻都跟金子一样宝贵。”

基础训练结束后，Nick 目前正为前往阿富汗做准备。“所有人都必然带上的一个重要物品是 X360、PS3 或能玩游戏的性能强大的笔记本电脑。”Nick 本人把这三样都带上了，外加一个 PSP 和 NDS。同一个部队的前辈告诉他，在休息时，所有人要么睡觉、要么打球、要么就是玩游戏。Nick 说：“他们说派驻国外就是在漫长的无聊中填补一点疯狂时刻，而在漫长的无聊中，游戏是关键。”

## 炮手



“你可能听说过，战区是极度无聊的，”炮手 Adam 说。他是两栖突击车的炮手，在他出勤时，要不断扫描周围地区。为了保持清醒，他必须不停与驾驶员说话，或者通过头盔里的对讲机与其他步兵聊天。

“我们来自全国各地，我们中大多数人的共同语言是游戏。”他说，他们会争论《超级马里奥兄弟》里面哪个地方最好玩，或者争论 MD 与 SFC 哪个更强。“有一次，在长达 40 小时的行军途中，有人因为《海豹突击队》里某种武器的开火速度而大声吵了起来，然后所有士兵都吵开了锅，大家激烈地评价游戏里的武器到底有多真实。”

Adam 把他心爱的 GBA 带在身边，这部机子在军营里是被争相借玩的热门物品。士兵们会因为《马里奥》好还是《塞尔达》好而吵得不可开交，那部 GBA 曾被持续使用到接连消耗了 60 节电池。13 名步兵与 3 名机师轮流在一辆两栖突击车里待了 3 个月，都是靠那部 GBA 来打发时间。

Adam 说：”战斗本身对我来说跟游戏差不多，我们的武器可以射出 1000 米开外。我能看到远处枪炮的闪光，但是几乎没见过交战双方的任何人受伤或被打死。《COD4》其实对我的影响更大，因为他让我思考假如我的子弹击中了目标会怎样。我没想过会有那样的反应，那真的不容易接受。有一段时间，我变得有些怕那些射击游戏。“

## 格斗夫妻

“我老婆和我是 1992 年一起在空军服役时认识的，然后在 1993 年就结婚了。”John 说。他们的第一次约会是在基地附近的一座小镇，先是看了场电影，然后进了家街机厅。他们在街机厅里玩得更久。“当时玩的是《超级街头霸王 2》，我老婆选的是丑陋的布兰卡。后来我们的约会通常都是在街机厅里。”后来他们被派到了国外，仍然在基地里玩游戏。John 说：“当时长途电话还很贵，所以我们很少打电话向家人牢骚。”

与漫长的海外服役相伴随的是漫长的孤独。“新婚燕尔的我们只能用其他方法来缓解，我很肯定如果没有游戏，我们很可能不会一起走到现在。”那段时间 John 最常玩的是《侍魂》。现在 John 已经是 4 个孩子的父亲，他说：“游戏是把我们绑在一起的很好的办法，是一种共同话题，可以排解沮丧与无聊，让我们避免年轻夫妇常见的打架、不安全感与各种问题。”

## 接上网络

当 Kyle 到达科威特，他和战友们被安排到一个大帐篷里，里面有 50 个帆布床。所有人都有掌机，要么是 PSP，要么是 NDS。“帐篷里的每一个插座都被插上了接线板，然后接线板上又插了接线板，接线板上再插接线板，插到所有人都有个电源插孔给他们的掌机充电。”Kyle 回忆道。

但当他们进驻伊拉克，他们被安排在“隔间式居住单元”（CHU），其实就是一些拖车组成的房间，每间房睡两个。所有插座都是 220V 的，所以士兵们做的第一件事是买了一些劣质的俄罗斯或中国产变压器，将电源输出变成 110V，让他们可以插上自己的游戏机。“插上之后，我们惟一的希望是那些变压器别在我们睡着的时候把房子给烧了，或者烧了我们宝贝般的游戏机。”

那些房间最大的好处是可以上网，但是速度比拨号还慢，但他们还是把游戏机插上去了。有时他们会等个 5 天然后到 iTunes 下载最新一集的《迷失》，在此之余就是用来玩在线游戏。“基地里的小卖部选的都是世界上最烂的游戏——充斥着类似于 X360 版《Jumper》那样的游戏。”Kyle 说。直到有一天，他们拿到了《摇滚乐队》，然后一切都变了。

## 逃避主义

“我所碰到的不玩 FPS、战争游戏和其他战斗主题游戏的都是不怎么想在军队待的家伙。”一位正在中东服役的空军士兵说。他的舍友就是个《EVE Online》的虔诚信徒，为了该作而放弃了其他所有游戏。“他是个反军事分子，从来就不想参军，他只是需要钱上大学。也也没想过延长服役时间。”

这位空军士兵相信，大多数参军的玩家，他们喜欢的游戏应该都是跟军事有关，游戏里体验的情形就是他们参军时想像的光荣战斗情形。他说：“普通军人们永远不会实际参与到那种兴奋的、史诗般的战斗中，不会有机会经历那种具有决定性意义的战争时刻，或者兴奋地看到你用自己的战术和技能把敌人打得落花流水，所以游戏绝对给了我们一个实现幻想的机会。也许这是一种奇特的逃避主义？”

## 军队里的声优

John J. Dick 曾给游戏《英雄萨姆》（Serious Sam）配过音，而在 1991 年，他曾在伊拉克服役。“我可以说英雄萨姆的很大一部分角色特征都是从我在军队的经历中提炼而来，我服役时可是相当机灵的哦！”

那是 1991 年，人们几乎还不知道何为互联网，更没有什么高清游戏机，但那时同样有多人游戏，只不过是在同一个房间里进行。“我们没有电视机，游戏机和电脑也没几台。我只能玩 GameBoy。”他的几个战友都有 GameBoy，他们经常交换游戏，或者通过联机线玩多人模式。

“当时我们是负责后勤的，”他说，“每次我们把补给品运去的时候，他们就会列队欢迎，他们对游戏的欢迎程度高于其他一切。”






## 慰藉

2008年，有一名士兵把他的整套《摇滚乐队》乐器装备都带到了阿富汗，将其装入积满尘土的存储箱，穿越了整个阿富汗。他和战友们在那一年圣诞节相遇，他们喝着酒，玩了整晚的《摇滚乐队》。"那次美好的圣诞节超越了我们所能享受的权利。"那名不愿公开姓名的士兵说。

第二年，他搞清楚了如何将32寸电视机和他的装备相连。"我们住在帐篷里，睡的是帆布床，但是感谢上苍，我们可以享受高清的4人《COD》。看到网上有人说当兵的可能不喜欢射击游戏，因为他们现实生活中就在射击。绝对不是这样的，可以说，当兵的热爱所有对抗型游戏。"游戏带给他们的不止是对抗的乐趣，更是一种精神的慰藉。"有一次几个战友被IED炸死了，我连玩了3小时的《幻幻球》才能入睡。"

## MGS3与核警报

"在维和部队的导弹手里曾流传着一个笑话，"曾当过ICBM（洲际弹道导弹）战斗指挥官的一位匿名人士说，"在维和部队ICBM发射指挥中心有多少个蓝色指示灯？答案是两个：一个在长期型低频通信系统（SLFCS）上，还有一个在PS2上。"

据介绍，SLFCS是一种用于在核打击后传输加密信息的通讯系统。"PS2是让导弹手在等待核打击期间有事可做。在发射中心是禁止使用电子设备的，但很多导弹手会偷偷把PS2带进来，用于克服漫长的核警报期间极度的无聊。"

在一个漫长的寒冬里，这位指挥官长期驻守地下以及守着核警报，那段时间他一直在玩《潜龙谍影3》，听着冗长的小岛式对话，而他的搭档趴在台子上打盹儿。他记得他的PS2通体沐浴在绿光之中，那些绿光时刻提醒着他GM-118A维和部队ICBM仍静静地伫立，随时可以发射。他一边喝着激浪，一边用眼角余光瞥一下监视器，然后继续拨弄他的PS2手柄。当有兔子触响了发射基地外的警报，他一边放下手柄，一边诅咒过场动画为什么不能暂停。他要和搭档轮着睡，当他双眼耷拉着即将睡去时，听到的是搭档在《罪恶都市》里闹得鸡飞狗跳的声音……

## 体育测验

Eric进入空军之前，曾在GameStop游戏店干了两年的售货员。他每个月都要买游戏，每天都玩。"现在我每隔几天才玩一次游戏，每次玩的时间都很短。我几乎没办法坐下来完完整整地玩一场游戏。"

Eric的脑子里要操心很多事——他是班里的体育锻炼小组长，必须让班里的战友们在体育测验中合格。"在宿舍里住了一段时间后，我看到有些人直愣愣地坐在那里玩游戏，他们顾不上锻炼完全投入到游戏里，那时就要给他们警告了。大多数在体育测验中不合格的人都是因为直愣愣地玩游戏。"



## 军舰里的游戏室

Dan曾在海军服役，他说："很多人以为海军比较清闲，不像陆军那样辛苦，其实也很艰难而压力巨大。"他们一年中有四分之三的时间都是漂在大海上，所以游戏很快成为"保持神智的活动"。而Dan和他的战友们不仅玩游戏，他们还在军舰上造了一间秘密的游戏室，并实现了连线游戏。

"我们想要有一个出色的游戏环境，"他说，"我们需要完整的游戏，4人玩是不够的。我们需要一个良好的场所，让我们可以尽情兴奋，对着大尺寸的电视玩或者看游戏。"所以他们在游戏室里摆了6部老式的大电视，每周7天，每天24小时都在轮着玩《光环》的多人模式。

"在舰艇上玩游戏不止是用来消遣，对我们所有人来说，那是惟一让我们有回到家里的感觉，这对于士气太重要了。我跟很多人成了朋友，如果没有这种大型局域网是永远不可能做到的。"

## 悍马军车里的PSP

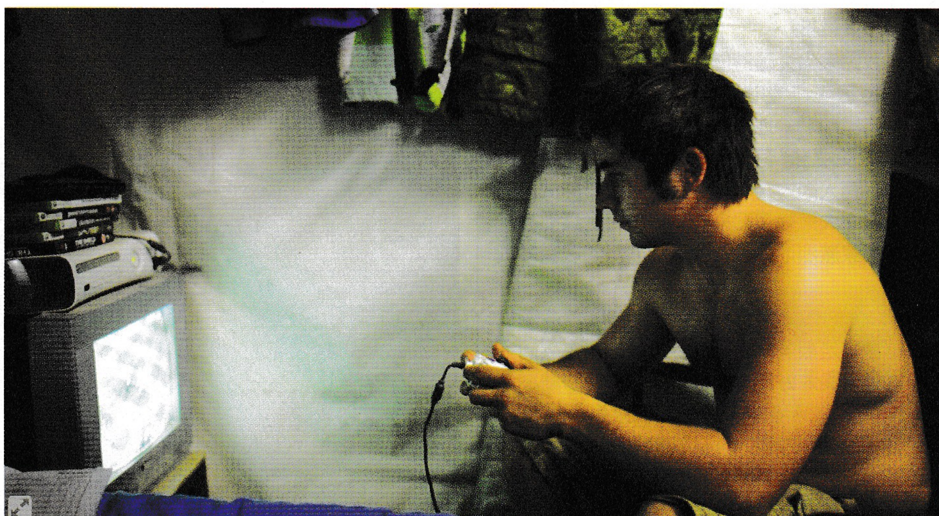
"特别深刻的回忆？"Joseph问，"大概是我在伊拉克的最后一次任务，当我打开卡车的车门，拍了一张我们从悍马军车旁边走过的照片，结果看到车里赫然是一个军官在玩PSP。"

在他的部队里几乎所有人都有PSP，7月份的一场沙尘暴把他们困在了伊拉克北部，是PSP陪着他们捱了过来。"游戏是一种让我们过上正常生活的方式，让我们在休息时更像一群聚在一起的朋友，而不是战地军人。"

## 军嫂

很多军嫂会给丈夫送饼干，而这位军嫂送的是游戏。她说是她把丈夫变成玩家的。"上次他被派到这里驻扎时，有一个很傻，却很让我感动的时刻，我永远也忘不了。"他说，"我让他带上我的《辐射 新维加斯》。"当时她的丈夫震惊了，他一遍又一遍地问她"真的没问题吗？"他知道她还没通关，但她向他一遍又一遍地确认："我可以等你回来再通关。"

"他说玩着我让他带上的游戏，会让他想起我，还有我们的家，"她说。"船上的所有男人都有同样的故事。游戏让他们有回家的感觉，当他们在海上航行90多天而没有在任何港口登陆，游戏给了他们一个忘我的世界。"



# 黑曜石：为了他人的光芒

## 曾享誉业界的黑曜石工作室，如今只在别人的世界里发光。



黑曜石公司（Obsidian Entertainment）在业内也算是一个响当当的名字，其创始人曾建立了Interplay的黑岛工作室，开发了史上最经典的几款RPG，包括《辐射》原作、“《冰风溪谷》系列”等。但是自从在2003年成立了黑曜石，并开发了《星球大战 旧共和国武士2》、《辐射 新维加斯》、《地牢围攻III》等游戏，Feargus Urquhart和他的员工们获得了另一种名声：为其他工作室开发的系列制作续作，他们成为为别人而发光的黑曜石。

为别人创造的系列开发续作，是否有失光彩？Urquhart对此并不在乎。“我早就习惯了RPG的续作化现象，它们总会有第6作、第8作或者第12作。所以我认为总的来说RPG都有很多续作，因为你可以不停地往它的世界里增加东西，你可以不断想出新故事。我想从这个角度来说，能够做那些游戏真的很好，即使它们是续作，因为我们可以在别人的世界里畅游。”

虽然黑曜石大部分的时间都是在为其他工作室创造的世界开发续作，Urquhart表示他们有的是自己的创新机会。“就拿《辐射 新维加斯》来说，虽然我们确实重复使用了前作的一些美术素材，但绝大多数内容是全新的。很多时候，即使是RPG的续作，你能够往里面添加的新东西之多是令人惊异的。所以从挑战性的角度而言，续作也很有做头而且十分有趣。”

因为黑曜石本身的实力背景，发行商们给了他们很大的创作自由。制作《旧共和国武士2》时，卢卡斯电影公司对他们惟一的要求是“要有星球大战的样子”，最后该作仅进行了三处修改，其他全部获得卢卡斯方面的通过。

很多工作室开发续作的终极目标是跳出续作的束缚，开发他们自己的原创品牌。黑曜石是否也想进行这方面的转变？Urquhart的答案是肯定的，实际上，他透露黑曜石已经在制作一个原创品牌。“我们有一个很酷的大型世界观的创意，我们希望能很快公布。那是全新的世界，全新的内容，是由Josh Sawyer带领制作的，他是《辐射 新维加斯》的导演，此外Chris Avellone也参与了。”

创造一个新世界的最大挑战通常并非剧本或设计，而是说服发行商对该作提供商业支持。“我并不是要诋毁发行商，因为他们要在游戏上投入大量的金钱，他们要考虑自己的产品组合、财务报表和股价，哪能在一个很可能亏损的项目上说掏钱就掏钱？”




前不久黑曜石已经有过一次失败尝试，那就是为世嘉开发的间谍RPG《阿尔法协议》（Alpha Protocol），该作销量惨败，口碑也惨败。“我认为《阿尔法协议》的问题在于我们想做的东西太多，在一个对我们来说全新的领域里试图实现太多东西。”Urquhart承认，该作的失败对于黑曜石是一次重大打击，为其卷土重来、打造原创新品牌造成了更大的困难。“老实说，我认为无论何时，当开发商推出了一款游戏，如果分数没上80，那处境就很不妙了。分数没达标的理由总是有无数个，《阿尔法协议》也有很多其他理由，但不管怎样，它对我们的下一步发展造成了挫折。”

Urquhart表示，在黑曜石启动其自身原创新作之前，还有几个其他项目会推出，其中某款新作很快就会公布。他说：“我们正在做的这个知名品牌续作目前还不能公布，这是我们去年中就开始制作的游戏，当时只有一个小团队，大约5～10人。这不是一般的项目，而是一生只有一次的机会。”据传这款游戏将会是著名奇幻小说《时光之轮》（The Wheel of Time）的游戏版，不过Urquhart并未确认。

黑曜石也在努力为玩家带来黑岛工作室的另一个经典——Urquhart表示最近刚刚与雅达利方面讨论过，提议制作《冰风溪谷3》。该系列并非因销量不振以致终结，而是因为版权问题，Interplay破产了，BioWare改做家用机游戏了，还有很多其他方面的原因。Urquhart说他提议雅达利出资2000万美元开发《冰风溪谷3》，结果如何目前不得而知。

如果黑曜石可以任意选择一个品牌由他们开发续作，他们会选择哪个系列？Urquhart说：“我想做《创世纪》（Ultima），我相信做《创世纪》将会很棒。《创世纪9》之后已经够久没有续作了。加里奥特做的《创世纪》都很酷。”

问题是，玩家是否真能接受黑曜石对经典的改造？《地牢围攻III》虽然也很有趣，但是与克里斯·泰勒开发的原作完全不同，想必难免会有一些怀旧的玩家表示不满。对此，Urquhart说：“就像《辐射》一样，你可能会说《辐射3》毁了《辐射》系列，其实并非如此，因为《辐射》的影响力更大了。这一点我已经说过无数遍，当然《辐射》粉丝可以尽管喷，但是当我玩《辐射》时，让我着迷的是它的世界。”

# 历史传承者

## ——漫谈二战影视与游戏

第二次世界大战已经结束六十余年，如果没有影视和游戏这些娱乐作品的再现，这段浩劫可能早已被未能经历战争的我们所遗忘。虽然二战影视在战后不久便已经陆续出现，但这一类型作品真正进入主流群体视野，则是从上世纪 90 年代末至今的这十几年的事情，这段岁月也正是电子游戏发展迅猛的黄金时代，二战影视和游戏从此经历了从异军突起到盛极而衰的转变，其风潮之广、作品之多、影响力之大，在娱乐作品领域都堪称无古人。今天的观众和玩家早已对陈旧的二战题材嗤之以鼻，但一切娱乐题材都有着曾经辉煌的历史。本文将从影视和游戏两个角度出发，探讨二战作品之间的发展和渊源。

文 Jackpot 编 胜负师 美编 NINA

## Era One：蛮荒时代

1945 年 9 月 2 日，日本政府在密苏里号战列舰上正式签署投降书，标志着二战的结束。但世界人民渴望的彻底和平并未降临，铁幕在欧洲落下，拉开了冷战的序幕。美国的主要敌对势力从法西斯变为苏联，麦卡锡主义虽然只在国会内嚣张了 5 年，但其造成的恶劣影响直到冷战闭幕都没能结束。再加上西德和日本已经与美国联手，顾忌这两个盟友的美国在战后初期对于拍摄二战电影并不热衷。1962 年上映的《最长的一天》以盟军和德军两个角度对比描述诺曼底登陆这一战役的来龙去脉，其对 D 日的详细描绘为日后的《拯救大兵瑞恩》和《兄弟连》等同类作品广泛借鉴。1970 年美日合拍的《虎！虎！虎！》结构与其类似，不过将视角转移到了遭受偷袭的珍珠港，这两部电影是早期美国二战片的杰作。《巴顿将军》和《麦克阿瑟》则以杰出将领的视角去看待欧洲和太平洋战场，风格与传统战争片相去甚远，更接近于人物传记。

出于政治宣传目的，苏联对二战影片给予了明确的鼓励，这一态度与冷战时代的美国截然不同。尤里・奥泽洛夫的卫国战争三部曲（《解放》、《莫斯科保卫战》、《斯大林格勒战役》）和米哈伊尔・叶尔绍夫的《围困》都得到了国防部的鼎力支持。苏军在拍摄过程中动用海陆空三军共三万名士兵、一万辆坦克、一千架飞机。在那个 CG 技术尚不成熟的年代，只有这样不惜血本的投入才能打造出真实震撼的战争场面。这四部影片完整描绘了从德军发动巴巴罗萨作战到苏军攻克柏林的那段历史，堪称全景化记录东线战场的史诗，“《COD》系列”的苏军战役便一直将这四部作品作为史料参考。虽然以今天的眼光来看，这些作品的长度都达到了足以吓跑大部分观众的水平（最短的《围困》也有 3 小时，其他几部均超过 6 小时），但其壮阔的场面、恢弘的配乐、真实的氛围均

不失水准，代表了苏联战争片的最高水平。

冷战时代美苏二战片虽然在表现手法上大相径庭，但中心主题却殊途同归。影片的真正主角是战争这一本体，士兵个体不过是战争的叙事者，而非电影的主轴。即使是从个人视点看待战争的作品，也以巴顿等军部高层为主角，不过多涉及基层军人的感受。镜头调度则多采用航拍视点，宏大的战争场面气势恢弘，但观众的带入感始终保持在一个较低的水平线上。因此，早期的二战游戏名作多为 SLG 和 RTS，如《闪击战》(Blitzkrieg)、《装甲之豹》(Steel Panthers)、《近距离作战》(Close Combat) 和《钢铁雄心》(Hearts of Iron)。其中特别值得一提的是"《钢铁雄心》系列"，它以各国的最高管理者为视点，提供一套包含交战、研发、经济、外交在内的战争全景，给玩家改写历史创造了机会。可惜该系列在节奏感、AI、上手度等方面一直存在诸多问题，影响力有限。

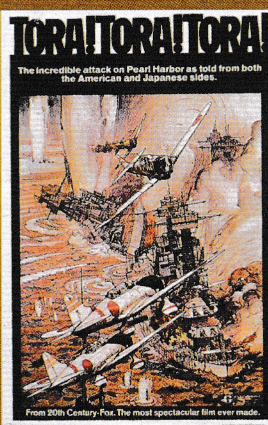
欧洲各国的实力自然无法与财大气粗的美苏相提并论，但丘吉尔率领的不列颠将士和各国的敌后组织也为反法西斯事业做出了杰出贡献。英国的二战影片多以少而精锐的特种士兵为题材，讲述他们在敌后战场的惊险传奇，(这一点在初代《COD》的英军战役里得到了充分体现) 如动作片《血染雪山堡》。风格类似的还有南斯拉夫名片《桥》，其插曲《啊，朋友，再见！》为中国观众所熟知，苏联的尤里·奥泽洛夫也拍摄过一部记录东欧各国游击队的电影《自由战士》。至于这一类型最脍炙人口的作品，莫过于 1967 在美国首映的电视剧《加里森敢死队》。在电视普及率并不高的六七十年代，《加里森敢死队》的全球观众居然超过了十亿，这是一个相当惊人的数字。作为首批引进的美剧，本作在国内放映时造成了万人空巷的轰动效应，片中各色颠覆性的反英雄形象深入人心。虽然当年的作品在历史还原方面还存在不足，然而考究的台词、鲜明的角色和扣人心悬的剧本已经足够让《加里森敢死队》跻身荧屏经典之列。

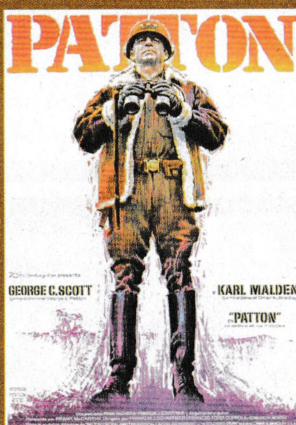
1998 年，西班牙制作组 Pyro Studios 推出了处女作《盟军敢死队 深入敌后》(Commandos: Behind Enemy Lines)。在这部游戏中，玩家需要操作 6 位身怀绝技的敢死队员，协同完成各种艰巨任务。与《加里森敢死队》相同的是，本作不存在个人英雄主义，只有天衣无缝的通力合作才能在关卡中顺利涉险，任何一位队员的死都会导致任务崩盘。初代《盟军敢死队》的难度极高，稍有不慎便满盘皆输，任务的完成方式也较为单一，缺乏变数。后来的续作则降低了门槛，让更多的玩家能够轻松上手。《盟军敢死队》的基本系统脱胎自传统 RTS（即时战略），但摒弃了资源采集和单位制造，把玩家的全部精力放在指挥有限兵力的战斗上，催生出一个新的游戏类型——RTT (Real-Time Tactics，即时战术)。正如制作人 Gonzo Suarez 所言，"游戏在常速的时间中进行，但玩家获得的感受与传统 RTS 完全不同，你无需心急火燎地操作千军万马，只要静下心来仔细研究关卡地形和队员能力，像杀手般盘算如何达成目标，这是最适合本作的游戏方式"。除了独树一帜的战斗风格外，《盟军敢死队》的另一大傲人之处在于精益求精的历史考据。虽然游戏的任务多为虚构，但年代设定、战役背景、关卡地点这些要素都是历史上真实存在的，制作组还精心为敢死队员撰写了身世背景，令角色鲜活可信。"《盟军敢死队》系列"的全球销量超过 500 万，在十年前本作大行其道的年代，这一系列已经脱离了普通游戏的范畴，上升为一种文化现象。虽然有借《加里森敢死队》名气推广的嫌疑（制作人 Gonzo Suarez 也承认了这一点），但《盟军敢死队》能够获得如此巨大的成功，更多依仗的还是扎实的游戏素质。宏大的关卡让人身临其境，美工和配乐也达到了当时的顶级水准。可惜在 3 代《目标柏林》推出后，制作组放弃了 RTT 这一游戏类型，转型为 FPS 的《打击力量》内涵尽失，沦为了毫无个性的普通射击作品，《盟军敢死队》就此画上了遗憾的句号。

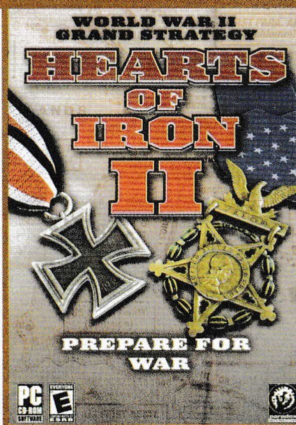
虽然转型为 FPS 的《盟军敢死队》遭遇了失败，但这并不代表 FPS 与二战题材无法结合。事实上，FPS 这一游戏类型的诞生正与二战有着密不可分的关系。1981 年，Muse 公司推出了卷轴动作游戏《德军总部》(Castle Wolfenstein)，游戏的标题来源于二战时期纳粹在腊斯登堡的大本营，代号为"狼穴"。主角是一名受困于狼穴的盟军士兵，他的任务是窃取德军机密并逃出要塞。《德军总部》是世界上第一款带有潜入要素的游戏，比小岛秀夫的《Metal Gear》还早 6 年。1992 年，FPS 之父约翰·卡马克与 Muse 合作，推出了这部作品的重制版《德军总部 3D》(Wolfenstein 3D)。卡马克最初打算保留原作的潜入要素，但不幸在编程方面碰了壁，他最终删掉了暗杀和挪动尸体的技能，让《德军总部 3D》成为了一款兰博式的屠杀游戏。主角要做的便是四处收集弹药，沿途杀光迷宫里的所有德军，并找到出口。在游戏堡深处，玩家还可以撞见阿道夫·希特勒，将这位最终 BOSS 用转轮机枪打成筛子。《德军总部 3D》并非第一款血腥游戏，但正是从本作开始，游戏暴力成为了社会各界广泛关注的敏感话题。归根结底，作为第一部 FPS 作品，《德军总部 3D》的剽悍画面和对暴力身临其境的真实刻画都是之前的游戏所不曾有





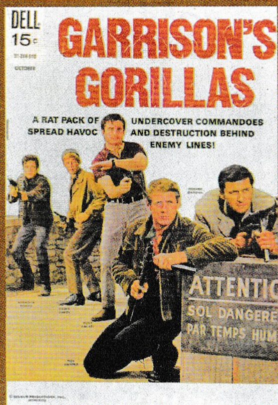

















的。除了血流成河的游戏方式外，本作的场景也备受争议，万十字、鹰徽、元首肖像等纳粹标志在迷宫里反复出现。德国政府认为这一举动是在宣扬法西斯主义，于是将《德军总部 3D》封禁。两年后，卡马克又推出了风格更加血腥、画面更为细腻的《毁灭战士》(Doom)，奠定了当代 FPS 产业的根基，他本人也被奉为“3D 之神”。不过抛开出色的画面和可玩性不谈，《德军总部 3D》虽为二战游戏，但其思想深度十分浅薄，充其量不过是一款打擦边球的无厘头作品。后续的《毁灭战士》只是把关卡中一言不发的纳粹匪徒换为地狱魔鬼，游戏方式几乎没有变化。此时的二战游戏很少涉及对战争的思考，只是单纯把纳粹抓过来当作标签型的恶势力对待。归根结底，那个年代的游戏只是纯粹的娱乐工具，即使是文字量最大的 RPG 和 AVG，剧情也十分浅薄，想让初出茅庐的游戏产业拥有比肩电影的内涵，实属强人所难。《德军总部 3D》于 2001 年和 2009 年推出了两部续作《重返德军总部》(Return to Castle Wolfenstein) 和《德军总部》(Wolfenstein)，前者中规中矩，后者加入了黑魔法等奇幻元素，令玩家目瞪口呆。

与同期的美国游戏相比，剧情更为复杂的日本动漫已经融入了很多对战争的感悟。手冢治虫曾绘制多部与二战相关的历史漫画，《三个阿道夫》便是其中最负盛名的一作。1979 年首映的初代《机动战士高达》虽然是一部机器人动画，但明眼人都能看出地球联邦与吉翁公国是在影射盟军和德军。吉翁狂人基连・扎比的父亲德金更是赤裸裸地唾骂他的儿子是“希特勒的余毒”。除了人物和服装设定外，片中的战争走向也与二战完全吻合，几大著名战役甚至都能找到一一对应的历史原型。吉翁初期在卢姆战役取得以少敌多的辉煌胜利（德军闪击西欧），但随后便因战线过长和兵力不足陷入了胶着，并被恢复元气的联邦军击溃，在最后的要塞阿・巴瓦・库里迎来覆灭（柏林战役）。同时代的 TV 平台也出现了大量以二战为背景的游戏，但大部分作品都是不带有剧情要素的 STG，平淡无奇。只有光荣和 Systemsoft Alpha 这样的历史游戏名家推出过《大战略》、《欧陆战线》等战略大作。

Capcom 的《希魔复活　最高机密》(The Resurrection of Hitler: Top Secret) 算是这一年代的异类。1987 年的街机版《最高机密》(Top Secret，美版名为 Bionic Commando) 只是一款普通的动作游戏，虽然已经具备生化手臂等 FC 版的核心要素，但剧情十分薄弱。由于当时街机基板和 FC 的性能差距过大，很多日本公司在推出街机名作的 FC 版时采取了重新制作而非简单移植的策略，这也使得该作得以在 FC 上涅磐重生。FC 版的关卡设计与街机版完全不同，游戏融入了大量 RPG 元素，在当年的动作游戏中独树一帜。玩家需要驾驶直升机往返于各个战场和中立区域，破坏敌方设施、窃听敌人通讯、与中立士兵交涉、搜集装备弹药……游戏的自由度和深度都令人拜服，在 8 位机时代显得犹为超前，比起同期的《Metal Gear》也不遑多让。《希魔复活》名垂千古的真正原因在于其颇具深度的剧情。在开篇的介绍中，我们可以得知，在 20 世纪 80 年代，美国政府的线人向总部发来情报，新纳粹组织发现了一项名为“信天翁”的绝密计划书，帝国总帅决定亲自推行这一计划，美军则派出主角前往纳粹基地，破坏敌军行动。随着流程的进行，玩家可以得知，“信天翁”计划始于上一次世界大战末期，但在当时未能实行。计划的目标便是复活希特勒，游戏结局自然是邪不胜正，主角击毙希特勒凯旋归来。



虽然以今天的眼光来看，本作的剧情略显滑稽，但这一故事在 80 年代却有着深刻的现实意义。一方面，新纳粹组织在欧洲的活跃让法西斯主义具备了死灰复燃的土壤。另一方面，克隆技术的突飞猛进攻克了复制生命的技术枷锁，克隆人成为了生物学家和社会学家广泛讨论和担忧的话题。当时的媒体便已经猜想纳粹余孽在日后会想尽千方百计获得希特勒的基因样本，试图以克隆技术复活这一恶魔，Capcom 不过是以这一假想展开剧本而已：二战末期苟延残喘的希特勒亲笔写下了“信天翁”计划，意图在日后利用先进的科学技术使自己死而复生。40 年后东山再起的法西斯分子获得了这份计划书，使用克隆技术复活了狂人。然而逃得过鬼门关的元首终究逃不过正义的严惩，刚刚复活的恶魔未能掀起波澜便再次被打入地狱。为了逃过美国任天堂的审查，Capcom 在美版《生化奇兵》(Bionic Commando) 中对剧情进行了大量的修改。新纳粹帝国的名称变为 Badds，标志也从露骨的万十字变为了稍微收敛的鹰徽，宣传海报上的希特勒戴上了络腮胡子和帽子，名称也变为了 Master D，不过游戏中那标志性的奥地利小胡子依然没变，让玩家一眼便能认出元首的真面目。

2008 年，Capcom 宣布重启“《希魔复活》系列”，可惜这一次为了保险起见，制作方 GRIN 去掉了原作的所有政治元素，游戏标题也被统一成美版风格的《生化尖兵》(Bionic Commando: The Resurrection of Master D)。

总的来说，在电子游戏发展初期的 80 年代和 90 年代初，二战游戏以各种战略和策略作品为主。同期的相关影视很少以单体士兵为视角展开，二战 FPS 自然也无法兴盛，最多不过推出《德军总部 3D》这种博人一笑的作品。不过，这一切都将随着 90 年代末电影界的变迁而发生变化。

# Era Two：主视点风暴

1998年，斯皮尔伯格的《拯救大兵瑞恩》横空出世，一举捧走了5座奥斯卡小金人，也在娱乐领域掀起了一波二战狂潮。与传统战争影片的全局视角相比，《拯救大兵瑞恩》将故事主题从宏观的战争转移到了单体士兵的生死上，给故事提供了充足的悬念。全片自始至终闪烁着人本主义的光辉，相信每一个看透影片的观众都能明白，斯皮尔伯格并非想提出“七个换一个”这种看似矛盾而荒谬的命题，他的真正目的是用鲜血淋漓的现实告诉我们，每一个生命都弥足可贵。拯救大兵瑞恩，拯救的并非瑞恩这一名士兵，而是我们每个人深处的人性。早年影视中执着于战争胜负而非士兵生死的全局视角，被本作逐渐扭转，以基层视角为主的电影从此成为了战争片的绝对主流。

除了故事主题的变革外，《拯救大兵瑞恩》在镜头方面也堪称锐意进取。大量类似新闻现场DV视角的手持摄像不断拼凑出战场的全貌，赋予了观众身临其境的带入感。传统战争片长期使用航拍视角，场面宏大之余也削弱了战争的冲击力。足以撼天动地的机枪和大炮在影片中化为一朵朵渺小的蘑菇，步兵单体也犹如蚂蚁般微不足道，这种远距离视角给了观众相当的安全感。此外，过往的影片往往对流血场面进行艺术化、唯美化处理，野蛮恐怖的战争行为变成了孩童打闹般的儿戏。《拯救大兵瑞恩》片头的奥马哈登陆战将战场的狰狞本质毫不怜悯地和盘托出，在这身首异处、肠肚横流的20分钟内，扑面而来的机枪子弹和分布密集的三角锥让滩头变成了人间地狱。虽然很多观众被这段动作戏折腾得呕吐不止提前退场，但不少参加二战的老兵却对这部影片赞赏有加——至少在还原战场方面，《拯救大兵瑞恩》无可挑剔。

在《拯救大兵瑞恩》宣传期间，一位二战老兵将一本名为《兄弟连》的军旅小说赠与汤姆·汉克斯。汉克斯在阅毕本书后深受感动，又将书转手推荐给了斯皮尔伯格。两人一拍即合，决定将这部小说搬上荧幕。三年后，梦工厂耗资1.2亿美元拍摄的电视剧《兄弟连》强势首映，为好莱坞在TV领域缔造了一部新的神话。

他们是历史的见证者，他们是活着的传奇，他们是精英中的精英，他们是生死与共的兄弟……101空降师是美军的精锐力量，其中的506团2营E连更堪称战斗力最强的英雄连队。1942年，一群来自四面八方的小伙子志愿参加空降部队，组成了E连。他们原本互不相识，是战争令他们走到了一起。他们在D日空降于诺曼底，攻下了犹他的德军炮台，在巴斯通熬过了围城之苦，并最终占领了纳粹在鹰巢的大本营。在第二战场美军的每一场重大战役中，E连都奋勇当先，充当了尖刀队伍的重任，其强悍的实力和过硬的作风在战斗中得到了充分证明。连长理查德·温特斯对犹他海滩的那次著名突袭，更凭借辉煌的战果和极小的伤亡成为了进攻固定阵地的出色典范，至今仍被西点军校沿用为教学范例。《兄弟连》的战斗场面极为丰富，突袭战、固定战、巷战、壕沟战尽数被本作收录，为无数二战游戏提供了范本。

除了真实的战场描写外，对人物的细致描绘也是《兄弟连》的傲人之处。正因本作改编自战地小说，因此编剧不需要像《拯救大兵瑞恩》那样故意设置“7个救1个”的戏剧冲突，也能抓住观众的心。相较电视剧版，史蒂芬·安布罗斯（Stephen E. Ambrose）的小说文学价值并不高，结构松散不清，也没有影片中那么多富有诗意的情景。梦工厂在对原作进行细致筛选和编排后，令整部剧情焕然一新。8位不同的导演使本作形成了形散神聚、层次分明又浑然一体的出色结构。每一集设定一位叙事者的方式令单集主题清晰明了，也成功刻画了主要角色的鲜明个性。无论是温特斯的敏锐，李普的睿智，兰道曼的沉着，还是斯皮尔斯的果敢，都给人留下了不可磨灭的印象。制作方没有邀请大腕明星参演，正是为了消除观众对角色先入为主的印象，忠实再现E连弟兄的真实面貌。

特别可贵的是，制片方保留了小说中大量的生活化描写，让观众了解到这些战争英雄并非只知战斗的杀戮机器，而是有血有肉的人。连长理查德·温特斯本是一位毕业于商学院的高材生，意图在商界大展宏图的他却遭遇了二战爆发。以士官身分服役的温特斯虽然是战场上出色的指挥者，但他在私下一直保留着自己亲善的品性，赢得了E连所有官兵的拥戴。战后，这名温和的男人来到了家乡的农场，找到了他从D日以来一直想要渴望的和平生活。安布罗斯在原著小说中这样形容退役的温特斯：“他再也不会使用任何暴力手段，他从不抬高嗓门说话，也瞧不起任何的夸张自吹和故作姿态。在这个农场，他找回了自己所希望的宁静日子，也得到了E连弟兄永恒的爱和尊敬。”除温特斯外的E连士官也大都事业有成，巴克中尉成为了洛杉矶的检察官，将肯尼迪谋杀案的凶手定罪。李普少尉在战后靠奋斗变为了富商，掌管的工厂遍布全球……正如温特斯所言，不管曾经获得多少积分、勋章或是伤痕，E连的官兵都要返回家乡，每一个人都会因为这段共同的经历而永远相系，每一个人也必须努力重新融入社会。温特斯的同龄人为美国誉为“最强的一代”，并非由于战场上的功勋卓著，而在于他们出色的个人品质和能力，这与兰博那种无法生活在和平年代的嗜血军人是完全不同的。

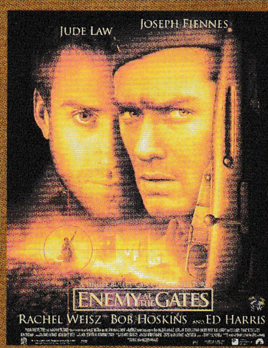
很难说是梦工厂成就了安布罗斯，还是安布罗斯成就了梦工厂——没有小说版的资料沉淀，本作很难包涵这么多对战场的重视描写。而若失去了汤姆·汉克斯等导演的精心编排，《兄弟连》也不过是一部平庸的纪实文学而已，无法获得如此巨大的成功。可以说，除了历史考据略有瑕疵外，《兄弟连》的确是一部各方面都趋近完美的作品。二战娱乐市场也在此时达到了全盛阶段。

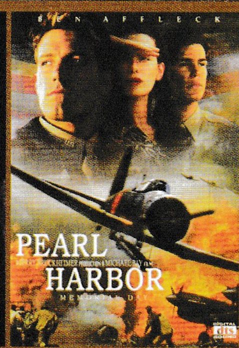
与《兄弟连》同期的电影《兵临城下》以苏联超级狙击手瓦西里为主角，讲述斯大林格勒战场的传奇。和之前反映苏德战争的影片所不同的是，本作的导演让·雅克（Jean Jacques）是一名法国人，这使得电影沾染了不少意识形态方面的糟粕。抛开这些问题不谈，《兵临城下》的战斗场面赢得了观众的好评，也算在俄国电影不振的时代为东线战场写下了一笔。麦克尔·贝同年的《珍珠港》褒贬不一，与《虎！虎！虎！》这部前辈相比，重金打造的《珍珠港》却露出了小家子气。正面战场发力不足，导演着力刻画的爱情部分则

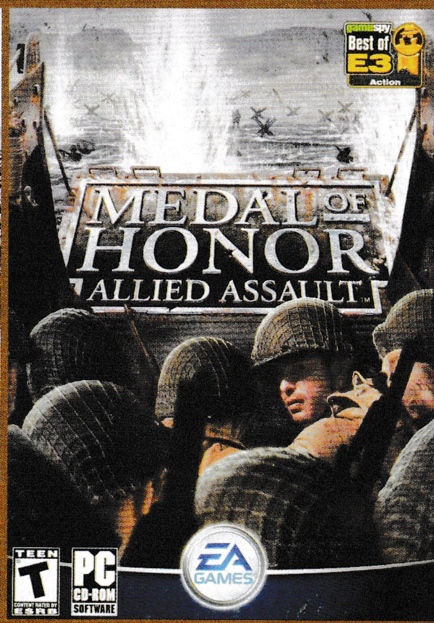















带有浓重的《泰坦尼克号》痕迹，缺乏新意。和斯皮尔伯格锐意进取的两部杰作相比，同时代的其他二战影片的创新性并不强，自然没能名垂青史。另一方面，发展迅速的游戏公司此时也将手悄悄伸向了利润丰厚的二战市场，掀起了一股FPS狂潮。

梦工厂在《拯救大兵瑞恩》开创手持摄像风格后，电影界的同行立刻做出了回应，拍摄手法相似的《黑鹰坠落》同样成为了影史经典。战争片之外的电影类型也纷纷尝试这种拍摄手法，效果参次不齐，成功者如动作片《谍影重重》，失败者如灾难片《科罗弗档案》。斯皮尔伯格采用这种风格目的是无非是为了增强观众的临场感，但这种形散神聚的分镜策略对导演、摄影和剪辑的要求极高，稍有不慎便会令观众感到眩晕感乃至呕吐感。归根结底，电影的镜头是由导演一手操纵的，在画面信息不明确的情况下，无法随心所欲控制视角观众便会感到不适，这种“晕镜头”的效果与游戏界的“晕3D”并无本质区别，只是“晕3D”的人群要远少于前者。因为FPS游戏的视角由玩家完全掌控，而电影中的观众只是被动的信息接收者。这也揭示出另一个问题——手持拍摄的电影非常适合改编成FPS游戏。从苏联二战影片的航拍镜头到《拯救大兵瑞恩》手持摄像的转变，相当于从RTS到FPS的视角变迁，这也是21世纪的二战FPS走向兴盛，同一题材的RTS逐渐衰退的重要原因。

斯皮尔伯格本人当然预见到了这一点。1998年，梦工厂成立了游戏部门，与EA联手在PS平台推出了两部《荣誉勋章》。和无厘头风格的《德军总部3D》相比，《荣誉勋章》的游戏基调要严谨得多。在进入关卡前，游戏会播放大段的史料影像，为玩家讲述战役背景。可惜《荣誉勋章》虽然采用了二战世界观，但其游戏性与其他FPS并无区别。PS的3D机能过于贫弱，无法表现千军万马的壮阔场面。此后，陷入财务危机的梦工厂将游戏部门脱手卖给了EA，这便是EA洛杉矶工作室的开端。梦工厂大概不会想到，脱离了自己的《荣誉勋章》反而发扬光大，成为了二战FPS的生力军。2015小组推出的《联合突袭》利用战场脚本将《拯救大兵瑞恩》的奥马哈登陆战完美收录于游戏中，首次在FPS领域实现了电影级的氛围营造。此后该小组核心成员组成的Infinity Ward再接再厉，于2003年推出了《COD》这一划时代杰作。《COD》可谓二战电影化FPS的集大成者，它的推出标志着FPS向电影的“致敬”式互动达到了完全成熟的高度。与执着于美军的同类作品所不同，《COD》提供了美苏英三个不同的战役模式，三股势力代表了三种的电影风格。美军战役借鉴自《兄弟连》，以空降兵在第二战场的奋斗为主轴。英军部分则类似《血染雪山堡》等惊悚动作片，讲述特种部队在敌后基地的破坏行动。苏军战役的致敬对象自然是《兵临城下》和经典的卫国战争三部曲，宏大的战场气氛令人热血沸腾，最后将旗帜亲自送上国会大厦的结局，也成为了玩家难以忘怀的经典场面。一年后由Gray Matter制作的《联合进攻》增添了多个名场面，这部资料片的大获成功也使Gray Matter晋级为Treyarch，成为与Infinity Ward齐名的两大《COD》制作组。

虽然在今天的玩家眼中，二战游戏早已成为陈旧落后的代名词。但在当年，《COD》等作品代表着FPS先进的设计思路，为这一游戏类型注入了惊人的活力。但不久之后，竭泽而渔的二战FPS就面临了素材枯竭的严峻问题，制作方不得不转换固有思维，为日后的可持续发展考虑，开辟新的作品思维。

## Era Three：自力更生

或许是初代《COD》用力过猛，耗尽了所有能够借鉴的二战名片，从2代开始，两大制作组只得抛弃对影视作品的依赖，自行寻找灵感。Infinity Ward的《COD2》沿用了美俄英三军齐头并进的结构，但在关卡设计方面和初代差距较大。制作组对战场脚本的依赖达到了病态的程度，初代用来渲染气氛的脚本事件在2代变成了束缚玩家的锁链。游戏的地图面积庞大，可进入的区域也不少，但正确的指定路线却只有一条，走错路的下场就只有GAME OVER，这就给了玩家相当大的误导，莫名其妙被乱枪打死的情况屡屡发生，《COD2》的战役模式也是系列中评价最低的。另一小组Treyarch选择了稳扎稳打的制作方针，无论是描写美军第一步兵师的《大红一师》，还是记录法莱兹保卫战的《COD3》，Treyarch始终将战场和涉及兵力锁定在一个确定的范围内，对涉及的战场进行大量考据，亲手还原这些不被过往二战电影重视的历史。《大红一师》和《COD3》的可玩性比Infinity Ward的《COD2》更加出色，但这两部作品相较初代也没有质的飞跃。Treyarch的考据只是细节上锦上添花，没能改变游戏的叙事结构。“《COD》系列”走入僵局，根本原因在于制作组将演出效果全部依赖于脚本事件之上，演出效果的好坏完全由战场脚本的质量决定。大部分脚本只是单纯模仿电影中的名场面，原创脚本的质量又不堪一用。一旦耗尽影视资源，制作组就面临着“断根”的危机(这也是《荣誉勋章》在日后一蹶不振的原因)。

在这种局势下，很多同期二战游戏采取了不同的思维，不再一味追求致敬电影的演出效果，踏踏实实从图像质量和游戏性方面下手。3D图形技术突飞猛进的发展为这些作品的腾飞创造了生存的土壤。与《荣誉勋章 联合突袭》同年发售的《战地1942》以多人对战为主轴，为玩家

提供了囊括陆海空三军在内的全景式战斗，爽快的载具、丰富的职业和宏大的地图令玩家大呼过瘾。《战地》的引擎一直要优于《COD》，超强的数据吞吐量让这一系列的作品轻松实现了广袤地形海量玩家的对战，无需借助脚本事件，也能营造出逼人的临场气氛。这一时代也是二战模拟驾驶的黄金年代，《猎杀潜航》（Silent Hunter）、《驱逐舰指挥官》（Destroyer Command）、《伊尔-2》（IL-2）都曾红极一时。历史悠久的 RTS 领域也有了《英雄连》这样的革新之作。从标题不难看出《英雄连》对《兄弟连》的致敬之处——二者同样以美国 101 空降师 506 团为主线。和传统 RTS 相比，《英雄连》弱化了资源要素，玩家要做的是通过有限的兵力获得最大的战果。以小队为作战单位的兵种和高智能化的 AI 设计让本作成为了二战 RTS 中最为真实的一部作品。

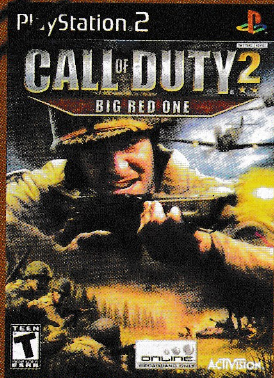
Gearbox 的《战火兄弟连》（Brothers in Arms）同样是以《兄弟连》为致敬对象。作为 FPS，这部作品却将重心放在了小队指挥和角色内心刻画上，与《COD》和《荣誉勋章》的风格截然不同，显得颇为另类。这一系列无法扩大影响力的原因，也正源于它的两个“卖点”——小队系统的 AI 相当成问题，剧情风格又消沉颓废，缺乏激励玩家前进的要素，显得过于文艺化甚至“琼瑶化”。

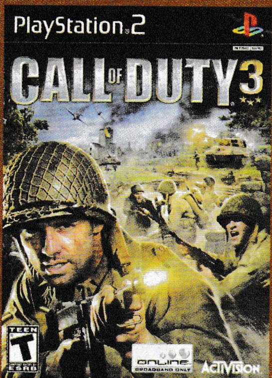
《COD》的衰退和《战火兄弟连》的失败为二战 FPS 敲响了丧钟。玩家之所以能够忍受几十年前的陈旧装备和战斗风格，就在于这一类型胜过其他 FPS 的气氛营造和剧情演出。一旦二战游戏失去了这两大卖点，落后的武器装备和游戏设计便会被用户彻底唾弃。在影视资源枯竭后，很多制作组意图亲自对二战事件进行原创的复原和再现，但都遭到了失败。考据数十年前的战场，对于史学家而言也并不是简单的工作。即使是《兄弟连》等二战名片，也是以各类老兵回忆为基础。在喜好挑刺的军迷面前，细节上的瑕疵很容易成为被抨击的对象。此外，二战 FPS 多有剧情残缺不全的问题。主角只是一个符号化的人物，往返于各个战场，至于其后穿插的历史故事，玩家就只能到影片或史书中去寻找答案了——这是一种不负责任但又无可奈何的态度。正是这种叙事风格，导致了二战 FPS 的受众群无法进一步扩大，爱好此类游戏的玩家与二战电影的用户是完全重叠的，游戏不过是电影的一种副产品。那些对《拯救大兵瑞恩》毫无兴趣的观众，自然也不会正眼看待二战游戏。况且 FPS 是一种以战斗为主轴的游戏类型，制作组无法像影视那样插入大量战斗外的剧情描绘人物，角色塑造仅限于战斗中的只言片语。“逆天”的《战火兄弟连》意图颠覆这条定律，最终遭遇失败，也算警示了后人。

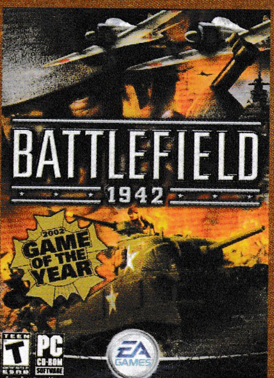
玩家对《COD2》产生了严重的审美疲劳，逼迫 Infinity Ward 在续作中考虑转型问题。《COD》的老对手“《战地》系列”早已抛弃二战题材，以多人模式为主的设计思路让《战地》无需对剧情考虑太多，只要更改系统便能轻松转向现代战争。而对于早已陷入思维定势的 Infinity Ward 而言，脱身二战就意味着作品在叙事风格和世界观两方面的变更。2007 年，经历大刀阔斧改革的《COD4》终于面世。尽管 4 代与 2 代是同一世代主机的产品，但前者飞跃性的进化足以让玩家有恍若隔世之感。抛开历史的条条框框后，将年代设定为近未来的《COD4》在剧情上有了更多的发挥空间。Infinity Ward 也成功走出了一味抄袭电影的作风，启用了大量高质量的原创脚本。关卡设计方面，《COD4》也比 2 代有突破性的进步，制作者在地图中进行了各种巧妙限制，在主角不为察觉的情况下降低了自由度，同时加大战场脚本的密度，用一个又一个高潮场面轰炸玩家的神经。带有 RPG 元素的对战系统也让 4 代的深度直线上升，玩家不用再纠结于单机模式的耐玩度，纷纷投身于激烈的网战之中。

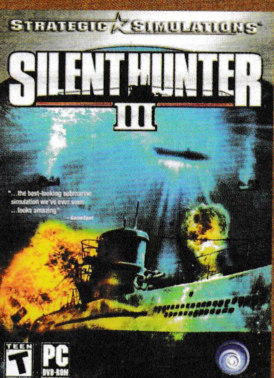
虽然《COD4》采用了现代战争题材，但这部作品的叙事手法和剧情风格依然有浓重的《兄弟连》烙印，这些元素也是系列之前的作品所不曾重视的。Loading 画面的任务简报用极短的篇幅为玩家交代了每关的背景资料，4 代堪称系列首部讲述完整故事的作品。剧情的描写重心也从战争本身转向了主角身边的角色。普莱斯队长在之前不过是一位吉祥物式的“有脸 NPC”，正是本作首次将他详细刻画成一名有血有肉的战士。《COD4》通过战场写意般的白描手法，用简短的文字量和篇幅为我们展现了一个又一个鲜活的人物，他们与主角在生死夹缝中的舍命相助，也感动了屏幕前的无数玩家。这种对战场队友情谊的刻画，正是《兄弟连》的傲人之处，也是之前的《COD》所欠缺的灵魂。与之类似的还有 Xbox 系主机的当家大作《光环》系列。士官长在 3 代后的缺席，代表着该作的剧情从纯粹的个人英雄主义转向了对军队群像的刻画。《天降神兵》和《致远星》均采取了以团队为核心的游戏方式，对《兄弟连》有颇多借鉴。特别是前者，序章地狱伞兵强行空降于新蒙巴萨并失去联系的经历，几乎就是 E 连在诺曼底遭遇的翻版，分角推进的关卡和蓝调风格的音乐也和《兄弟连》十分神似。虽然今天二战 FPS 几乎消失殆尽，大部分游戏都将背景设定在现代或未来，但《兄弟连》出色的叙事结构和剧情依然被广泛借鉴，不断为各类 FPS 供给营养。这部十年前的杰作在今天依然散发着璀璨的光芒，不愧为永恒经典。

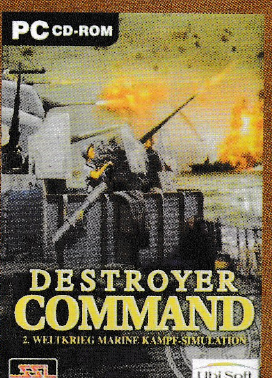


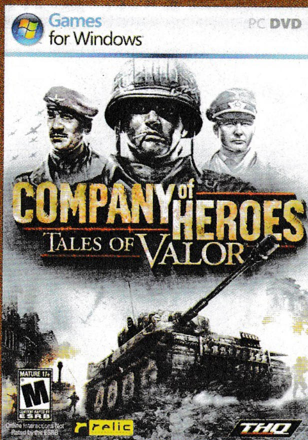


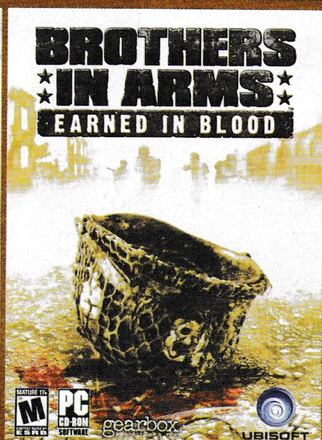






# Era Four：反战思潮

对战争的渴望是人类野蛮的本性，对战争的反思则是人类智慧的体现。反战作品的历史几乎与战争作品同样悠久。近代反战影片中最为著名的莫过于《西线无战事》，这部改编自德国作家埃里希·玛丽亚·雷马克（Erich Maria Remarque）同名小说的电影于1930年首映，获得了第三届奥斯卡包括最佳影片在内的3项大奖。在这部反映一战残酷现实的影片中，你见不到其他战争作品的光荣与荣耀，只能眼睁睁看着身边的战友如牲畜般毫无意义地悲惨死去。被蛊惑蒙骗而轻信军国主义的年轻人就这样一批批倒在前线的壕沟里，成为了帝国野心的祭品。在主角牺牲之日，军部高层对此的报告只是一句轻描淡写的"西线无战事"，可谓讽刺至极。小说作者雷马克因这部作品遭到了纳粹党的追杀，被迫流亡海外，他留在家乡的亲人则被法西斯分子处以极刑。《西线无战事》可谓第一部具备广泛社会影响力的反战影片，其经典模式为日后无数同类作品所借鉴。

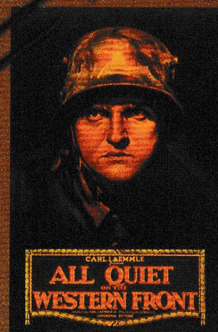
值得一提的是，好莱坞的第二次反战思潮并非发生在二战结束后，而是冷战高潮的70年代，这也与战争的不同性质有关。二战虽然也是一场残酷血腥的战争，但法西斯势力的极恶暴行淡化了战争的野蛮本性，与轴心国战斗的盟军在大方向上无疑是正义的。而美国在越南发动的战争则是纯粹的侵略行为，不但让军人疲惫不堪，也为百姓所不齿，进而引发了大规模的反战活动，以及相关的文化思潮。因此，在越战结束后不久，美国电影界就涌现出了诸多优秀的反战作品。1978年上映的《猎鹿人》是第一部涉及越南的反战片，虽然这部作品的政治倾向十分隐晦，没能鼓起勇气去批判美国当局，但毕竟开了个好头。

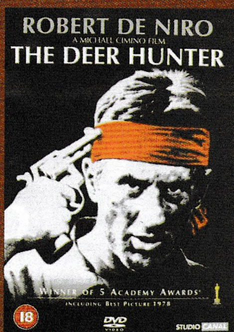
1979年，以《教父》名扬天下的大导演科波拉推出了反战名作《现代启示录》。和同期的其他越战片相比，本作的胃口无疑要大得多，它的主题已经不局限于批判越战，而是延伸到了所有侵略战争的本质，这也是导演将其命名为《现代启示录》的原因。在文化领域处于优越地位的美军却在越南不断重复着野蛮的屠杀行为，东南亚的丛林变为了一片人间地狱，令深陷此处的人堕入了黑暗与疯狂。一个自以为文明的人，一旦进入到被他视为黑暗的世界中，究竟是能够像自己想像的那样把文明带入黑暗，还是甘愿放弃，就此沉沦于黑暗？这一课题具有永恒的研究价值，也是约瑟夫·康拉德的原作《黑暗的心》探讨的核心。科波拉将这部批判19世纪殖民主义的小说改编为越战片，充分诠释了"一切历史都是现代史"这句至理名言。《现代启示录》公映时票房惨败，令科波拉的公司血本无归，险些破产。有趣的是，本作和影史经典《公民凯恩》的遭遇相同，随着时间的流逝，业界对这部电影的评价水涨船高。"9·11"事件后，本片的口碑达到了一个惊人的高峰。糊涂的美军在中东不断点燃战火，也让大部分观众读懂了《现代启示录》这部电影。

《现代启示录》商业上的失败并没有让其他好莱坞公司止步，进入80年代，美国以越南为题材的电影可谓层出不穷。奥利弗·斯通导演的越战三部曲（《野战排》、《生于七月四日》、《天与地》）全景反映了这场战争对美越两国人民造成的创伤。就连纯动作片性质的《第一滴血》也加入了反战元素——战场上神勇无比的兰博，退伍回国后却无法正常生活。这一时期的反战片最为国内观众熟知的莫过于《全金属外壳》。导演库布里克在这部作品中沿用了放纵性、脏话和暴力的个人风格，以直观的方式去刻画越战中美军的疯狂与无杀。

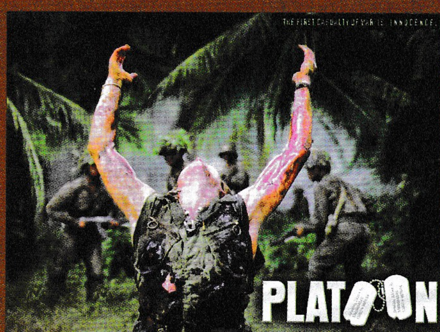
1998年在奥斯卡惜败于《拯救大兵瑞恩》的二战片《细细的红线》弱化了战争双方的正义性和非义性，将主题设定为"战争与生命"，揭露人类野蛮的斗争本质。片中在草地上那段长达1个小时的山头争夺战已经成为影史经典。导演充分利用镜头调度，完全掩盖了日军的面貌和走向，观众只得眼睁睁看着身边的战友被一颗颗从不明方向射出的子弹击毙，却无能为力。后方负责地面指挥的上校则是一名疯狂追求战功和晋升的狂人，他坚持要求死路一条的部下不断进攻，白白葬送了无数生命。在主角的眼中，他的残忍和狰狞比敌人更加可怖。

和几近泛滥的越战片相比，在以二战为题材的战争片中，像《细细的红线》这种持反战态度的作品很少，造成这种局面的原因有很多。盟军在大方向上的正当性和正义性使得《兄弟连》这种歌颂战友、歌颂祖国的前线文学大行其道（虽然《兄弟连》也有描绘美军在德国搜刮战利品的剧情，但和反人类的纳粹屠夫相比，E连官兵洗劫希特勒酒窖的行为显然是可以接受的），大部分观众也乐于欣赏这些火爆刺激、积极向上的主旋律大片。而若想将反战主题贯彻到底，就必须剔除战争场面的娱乐性，避免"暴力美学"给观众带来的快感。《拯救



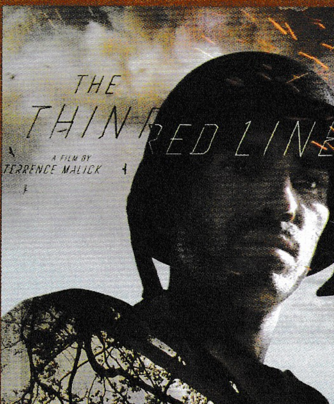









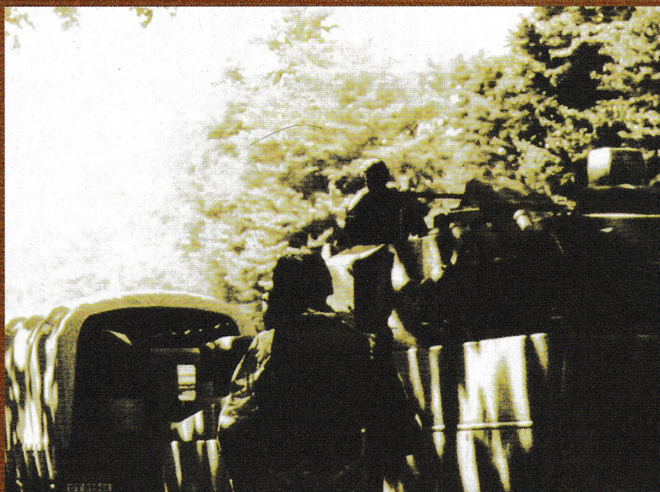














大兵瑞恩》直面鲜血的态度虽然客观，但片中的战斗部分依然是最大的卖点，令观众津津乐道，因此它并不能算作反战片。《细细的红线》在这方面则无可挑剔，制片方也为此付出了代价，压抑恐惧的战场赶跑了大部分观众，令电影的票房惨败（德国拍摄的《决战斯大林格勒》也存在类似的问题）。这也是所有以反战为核心的战争片导演所面临的悖论——只有令人不适且毫无美感的战斗场面才能彻底贯彻反战思想，但这样的影片无法获得商业上的成功，观赏性也很差。《现代启示录》算是其中的一个异类，科波拉采用了迷幻主义拍摄战争场面，用反讽的笔触描写美军的荒谬和残忍。片中疯子中校基尔高一边播放瓦格纳一边驾驶直升机屠杀平民的行为，可以视作导演对诸多主旋律大片的至高讽刺——这段剧情极具视觉冲击力和艺术美感，但稍有良知的观众都会为自己兴奋的反应感到不齿。《现代启示录》商业失败的根源并非缺乏观赏性，而是主题晦涩。

对于战争片而言，以二战为舞台的反战片想要在艺术和商业同时获得成功是相当困难的。不过一旦把类型从战争片变为文艺片，那么一切问题就都迎刃而解了。以纳粹占领区为背景的故事片可以不涉及正面战场的描绘，在避免描绘战争场面的同时用深厚的剧情抓住观众的心。1993 年斯皮尔伯格执导的《辛德勒名单》就是该类反战片的典型代表。《辛德勒名单》以集中营的犹太人为主线，自始至终没有涉及战斗场面，自然没有观众会质疑这部电影的反战本质。德国对犹太民族的屠杀也是二战电影一个经久不衰的主题。较之早期《辛德勒名单》、《钢琴师》等中规中矩的作品，日后表现这一题材的电影则显示出了丰富的多元化趋势。意大利影片《美丽人生》用喜剧的叙事手法表现这段血腥的历史，将集中营内的困苦生活变为儿童父亲口中的游戏。美英合拍的《穿条纹睡衣的男孩》则讲述了一名德国儿童与犹太难民结为朋友，在阴差阳错中穿上囚服钻进集中营的故事。这两部作品均以儿童视角看待犹太人面临的浩劫，只不过前者的结局颇为光明，而后者是彻头彻尾的悲剧。今天以纳粹迫害犹太人为主题的电影大都褪去了单纯的反战意识，把重心放在讨论人性本质上。《朗读者》借一位与纳粹看守有染的少年之口，记录了一位宁可被判处终身监禁也不愿揭露自己文盲真相的女看守的悲剧。

由荷兰拍摄的《黑皮书》堪称颠覆观众传统认知的杰作，也是这一类型最为现实的电影。导演保罗·范霍文早年曾拍摄以抵抗组织成员为主角的作品《纳粹军旗下》。三十年后，这部真人事迹改编的《黑皮书》再次为荷兰电影赢得了声誉。传统的二战文艺片早已形成高度的固定模式——犹太难民永远是无辜的羔羊，纳粹占领国的抵抗组织则无条件地和犹太民族同仇敌忾，德国人除个别良心发现的善者（如辛德勒）以外，统统都是十恶不赦的冷血混蛋。在《黑皮书》中，这些观众耳熟能详的思维定势统统不复存在。荷兰的抵抗组织将主角称为"低贱的犹太人"，反对为了营救集中营难民置荷兰人于危险而不顾的行动计划；表面上帮助犹太人逃出生天的地下工作者，真实面目却是与盖世太保勾结屠杀阴谋的凶手；盟军进入荷兰后，当地居民立刻对有勾结纳粹嫌疑的人实施了不亚于法西斯的酷刑；真正向德军低头的妓女却和美国大兵一起在街上招摇过市，欢庆解放；和党卫军狼狈为奸的叛徒将自己伪装成英雄，不但在德军撤离后继续享受着欢呼和赞美，更图谋将知情人全数灭口……一波接一波的连环阴谋如剥洋葱般和盘托出，让观众惊讶地合不拢嘴。本作的结局也颇具深意，逃出生天的主角虽然在中东安置了家业，但富国强兵的以色列又频频向邻国发动战争，似乎昭示了《圣经》中摩西所预言的犹太劣根性。在犹太富商垄断传媒机构的今天，《黑皮书》遭到了各大电影节的选择性无视，没能斩获任何奖项，但范霍文这位敢于道出事实的勇者，已经成功将自己的才华展示给了全世界观众。

和经典频出的反战文艺片相比，电子游戏在"反战"这一主题上能做的文章并不多，涉及二战的反战游戏更是少之有少。毕竟大部分游戏都以打打杀杀为乐趣，不涉及战斗的文字 AVG 也早已脱离主流，沦为少数玩家的藏品。2006 年于 PS2 平台登场的《皇牌空战 0 贝尔卡战争》是近年的游戏中少有的反战杰作。《皇牌空战》的剧情一直带有影射现实的色彩，本作也不例外。贝尔卡这一工业强国的原型之一正是纳粹德国，其发动战争前的局势也与一战后的德国颇为相似：欧辛联邦等周边强国对贝尔卡咄咄逼人的压迫让这一国家陷入了经济危机。在一片混乱之中，极右势力取得了政权，旨在恢复民族昔日的荣耀与地位，让贝尔卡彻底倒向了军国主义，最终向邻国发动了闪击战。以超级大国欧辛为首的联军抵御住贝尔卡初期的凌厉攻势后，成功解放了所有占领区。对贝尔卡境内资源垂涎三尺的各国军部迅速制定了长驱直入的反攻计划，开始对贝尔卡本土实施报复性打击。工业重镇霍夫堡（Hoffnung）遭到了地毯式轰炸，毫不留情的联军战机将这座城市化为了人间地狱。这一惨剧影射的正是英军在二战中在德累斯顿（Dresden）的报复性攻击。渴望复仇的丘吉尔对这一防守薄弱的城市发动了毫无必要的毁灭性轰炸，使得这一战役成为了二战史最富争议的事件之一。贝尔卡政府宣布投降后，联军各国又因分赃不均而在谈判桌上互不相让，最终将贝尔卡分裂为南北两国，这也与德国在战后一分为二的局势完全相同。

《皇牌空战 0》的主角是改变贝尔卡战争局势的佣兵王"圆桌之鬼神"，但揭开这段历史的人则是十年后的一位战史记者，这种独特的叙事角度保障了反思战争的客观性。曾与主角交手的各大敌方王牌队长则以真人出境的方式登场，这种类似《兄弟连》的战后采访再次增添了本作的历史厚重感。《皇牌空战 0》的剧情并不存在简单的善恶二元论，直面给玩家的只有列强间的勾心斗角和政客的肮脏本质。玩家无法改变战争的结局，但依然可以在战场上以自我意志保留最后的一丝良知。游戏将关卡中的民用和击伤目标用黄色标识。玩家可以选择宽恕失去战斗力的敌人，对军用目标实施精确打击，避免平民伤亡，以骑士道的怜悯精神结束这场战争。也可以使用疾风骤雨的攻势横扫一切眼前目标，化身为嗜血无情的佣兵。根据玩家在关卡中累计道德指数的不同，在记者战后采访中亮相的宿敌对主角的评价会发生变化。以基层士兵在战场上的表现，对玩家的道德倾向进行评价，不失为《皇牌空战 0》一个精彩的切入点。

# Era Five：璀璨黄昏

为了迎接二战胜利60周年，在2004至2006这三年时间内，二战影片经历了又一次高潮。德国一口气公映了《纳粹军校》(Napola)、《帝国的毁灭》(Der Untergang)、《刺杀希特勒》(Stauffenberg)、《希望与反抗》(Sophie Scholl: The Final Days)四部影片。这四部作品的观赏性参次不齐，但都带有德国人一贯的严谨和自省。《刺杀希特勒》的剧本被好莱坞看中，于2008年推出了一部题材相同的《行动目标希特勒》(Valkyrie)，国内观众对汤姆·克鲁斯主演的这个版本要更熟悉一些。《帝国的毁灭》虽然知名度不高，但根据其片段恶搞的"元首愤怒"系列在全球视频网站泛滥成灾，也算成就了一段轶事……

拍遍了欧洲战场的各种事迹后，电影公司纷纷将视角转回了太平洋战争。美国导演克林特·伊斯特伍德以惨烈的硫磺岛战役为战役，从美日两国的不同视角，执导了《父辈的旗帜》和《硫磺岛家书》这两部作品。两者相较，《硫磺岛家书》在评价方面略胜一筹。不过该片虽然动用了大量日本演员，但骨子里依然是美国班底的作品，剧情的硬伤不少。

游戏方面，《COD4》已经从二战抽身，但这一作的前期开发是在保密状态下进行的，在4代公布前，蒙在鼓里的Treyarch依然在兢兢业业地制作二战题材的下一部续作。待Infinity Ward将生米煮成熟饭后，经历一年工作的Treyarch已经无法将新作推倒重来，只得硬着头皮将这一代开发完成。《战火世界》公布后遭到了全世界玩家的疯狂嘲笑，经历了惊险刺激的现代战争后，显然没人愿意再回到二战的壕沟里。然而Treyarch却凭借扎实的制作态度让陈旧的二战FPS焕发了新的生机，造就了一部黑马之作。

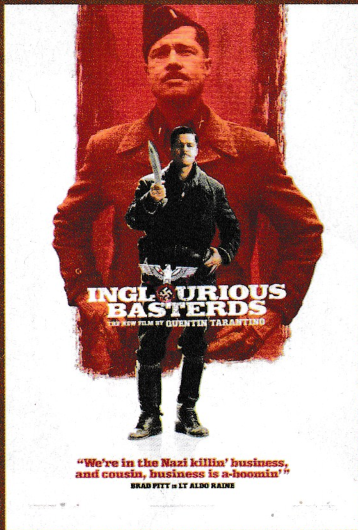
《战火世界》与《COD4》的一脉相承是显而易见的，无论是精细的画面质量，还是巧妙的脚本设计，这部作品处处都有4代的影子。但Treyarch也做出了Infinity Ward所不能及的长处。4代的反恐战争在气势上显然无法与本作的二战史诗相比。《战火世界》的关卡采取美苏两军交替进行的方式，战场则设定为东欧的苏德战线和亚洲的太平洋。美军战役以丛林战和壕沟战为主，苏军部分则全部为巷战，交叉推进的双线剧情和截然不同的关卡风格正是为了避免玩家产生审美疲劳。《战火世界》是系列第一部也是最后一部涉及太平洋战场的作品，Treyarch再次发扬了扎实的考据精神。制作组通读了已故陆战队员尤金·斯郎奇的小说《和老兵一起走过的日子》(With the old breed)，以这部长篇回忆录为蓝本对美日战场进行再现。鼹鼠战、树顶狙击、万岁冲锋等日军惯用战术都是之前的作品所不曾见到的。苏军战役的新意略显不足，只是系列早年作品的复刻版本，不过更逼真的气氛营造和更精妙的脚本设计都值得玩家一玩。为了和Infinity Ward的普莱斯队长抗衡，Treyarch也创作了一个属于自己的灵魂人物——雷扎诺夫。多人对战虽然无法与《COD4》相抗衡，但制作人员又为本作设计了妙想天开的僵尸模式，弥补了耐玩度的不足。在几乎无人看好的情况下，《战火世界》却打了一场漂亮的翻身仗，着实令广大玩家意外。本作的成功也让Treyarch的声望达到了巅峰，使其拥有了与Infinity Ward分庭抗礼的资本。在游戏的最后，玩家再一次把红军旗帜插上了国会大厦楼顶，美军也在结局动画里向日本投下了两颗核弹，暗示着着以二战为背景的《COD》彻底完结。Treyarch两年后的续作《黑色行动》将年代变为冷战，同期的《荣誉勋章》新作则着眼于阿富汗战争。这两部作品的转型，正式标志着二战FPS时代的终结。

射击玩家已经对二战产生了严重的抵触情绪，但影视观众却未必如此，因此梦工厂在2010年依然推出了以美日战争为主题的电视剧《太平洋》。制片方和观众都希望斯皮尔伯格的班底能够复制十年前《兄弟连》的成功，结果却让人大跌眼镜。持续下滑的收视率令HBO电视台十分失望，IMDB的观众评价也完全无法相比。2.5亿美元的制作成本和更加精细的历史考据，多少证明了本作的素质还是相当扎实的。但褒贬不一的观众评价却为《太平洋》蒙上了一层阴影。不得不说，本作缺陷相当之多，使得它无法赢得像《兄弟连》那般一边倒的赞誉。

叙事结构混乱是《太平洋》公认的最大硬伤。《兄弟连》自始至终以E连官兵的视角展开，太平洋的剧情却在三位不同的主角间来回跳跃，显得支离破碎。这其实是编剧的无奈之举。E连的老兵参加了第二战场的所有战役，而在太平洋方面，想要找出一位贯穿所有大战的基层士兵是不可能的。美日战场的伤亡率比欧洲方面更高，军队采用的积分制度也截然不同。当那些一路从诺曼底冲杀到德国的伞兵还在为如何凑齐返乡的85分发愁时，太平洋那边和他们同期入伍的战士早就班师回朝了——只要参加过两场对日大型战役，获得的积分就足够从部队中退役，这就让《兄弟连》那种以固定角色讲述整场战争的叙事手法化为了泡影。文武比例失调也是《太平洋》为人诟病的一点，2.5亿美元的投资是《兄弟连》的两倍，但考虑到通货膨胀问题，本作的制作成本仅能与前作相当，更加高昂的道具费用和数量更多的群众演员蚕食了太多成本，编剧只得加入大量战场外的剧情拼凑时间——这些在《兄弟连》中起调节作用的部分到了本作反而变成了大










段剧情，让整部剧集如同注水猪肉般索然无味。约翰・巴斯隆作为荣誉勋章获得者，在历史上本是一位勇猛无双的战士。到了《太平洋》的剧情中，我们只能看到他在通过前两集稀里糊涂的战斗获得了勋章，随后便光荣返乡，整日游荡于声色犬马之间，成为了三位主角中武戏最少的一名，令人大跌眼镜。另外，在《兄弟连》首映十年后的时间内，有太多的二战老兵离开了人间，理查德・温特斯也于今年年初以92岁的高龄辞世。当年梦工厂还能找齐大部分E连官兵，让他们亲口讲述自己的传奇。而到了《太平洋》放映时，主要角色早已魂归故里，为本片留下了太多遗憾。

战斗场面不够丰富也是本作遭受批判较多的一点，和《兄弟连》各具特色的不同战斗相比，《太平洋》的几大战役无论是表现手法还是剧情都似曾相识，给人以不断重复之感。这一点也成为了本作忠于历史的代价——太平洋战场以热带雨林居多，没有广袤的欧洲大陆那么多丰富的地貌和鲜明的四季，美日双方的战术也就自然缺乏变化（《战火世界》的美军战役也有类似的问题）。限于成本，《太平洋》砍去了所有海战剧情，这也令观众十分不悦。此外，《兄弟连》在每场战役开始前，连长温特斯和参谋尼克松都会以简报的方式为观众详细讲解战区背景和任务目标，让不熟悉历史的观众也能融入剧情。而《太平洋》的主要角色并没有士官和参谋，简报也自然无从谈起，让很多不热衷于考据的观众看了一笔糊涂账。

本作过于灰暗的剧情风格，也只是真实反映了太平洋战场的面貌而已。纳粹德军固然罪恶，但他们毕竟和美国人共同信仰基督教，在欧洲战场多少还保留有一丝人性，遵守了很多底线（对犹太难民的迫害除外，因为希特勒早就已经不把犹太人当作人看待了）。在《兄弟连》的最后一集，战败德军严谨的纪律和整洁的军容都给美国人留下了深刻印象，美德两国士兵也在战后谈笑风生，共同管理公路交通，化干戈为玉帛。E连弟兄们惊讶地发现，走遍了大半个欧洲后，与他们最为接近的群体居然是他们一直以来的敌人。他们有着共同的爱好和相似的生活习惯，只是战争让他们走到了对立面。如果没有二战的存在，他们本可能成为好友。而在《太平洋》这部电视剧中，这种情况根本不可能发生。美军在亚洲面临的敌人是信仰和文化完全不同的日军。日本法西斯在战场上的凶残与无情远胜德军，也给片中生还下来的陆战队员留下了永久的心理创伤（虽然考虑到《太平洋》会在日本电视台播出，梦工厂对剧情做出了一些讨好日本观众的修改，但大方向毕竟无法变动）。因此《兄弟连》的将士能够以惬意的心情迎接战争的结束，而留给《太平洋》中战后老兵的，只有战场无尽噩梦对自己的继续摧残。本作的第三主角尤金・斯朗奇的小说《和老兵一起走过的日子》在战后的很长一段时间内都没有受到读者的注目，正是由于这部回忆录忠实再现了太平洋战场上触目惊心的地狱景象。《战火世界》虽然以这部小说为蓝本制作，但Treyarch抛弃了作品中的大段心理描写，薄弱的剧情让玩家能够轻松杀个痛快。即使是看过《太平洋》的观众，也很难相信《战火世界》美军战役的主角原型就是那位痛苦的尤金，两部作品的风格差距实在太大。《战火世界》的主题更接近《兄弟连》这种传统的主旋律影视，歌颂战场上无坚不摧的友情，以豪迈的气势将敌人送入地狱。而《太平洋》着重刻画是战争对老兵造成的心理阴影，这种风格上的转变，正是本作让《兄弟连》的死忠扫兴而归的原因。

游离于观赏性和真实性之间的《太平洋》褒贬不一，而简单爽快的《战火世界》却获得了成功，似乎昭示着今天的二战影视背负的包袱过于沉重。作为《战火世界》最大卖点存在的僵尸模式，从风格上看完全不属于二战作品，但这种无厘头形式的关卡依然获得了玩家的好评。不过限于历史和政治的束缚，电影界往往不敢对二战题材如此“放肆”，只有个别桀骜不驯者才敢放手一搏。2009年由昆汀・塔伦蒂诺导演的《无耻混蛋》就是这样的一部作品。在宣传期间，昆汀称这部电影讲述的是一群劣迹斑斑、身怀绝技的犹太战士组成敢死队刺杀德军的故事——咋一听似乎是《加里森敢死队》的威力加强版。影片的前半部分稀疏平常，逃难的犹太女人被盖世太保追杀，只得隐姓埋名逃过一劫，而一群犹太罪犯组成的“无耻混蛋”则混入了敌后战场，进行各种破坏活动。但随后剧情的发展只能用峰回路转来形容——党卫军为庆贺一部重要电影的上映，邀请以希特勒为首的大批高官出席首映式，放映地点正是潜伏在巴黎的犹太女人所经营的电影院。意图干掉德军将领的敢死队员也在磕磕碰碰中混入了首映现场，决定执行刺杀计划。按理来说，限于真实历史，这种将矛头指向历史名人的二战电影，暗杀者最后只能面临着失败的结局，成为不为人知的黑历史主角，但本作却完全不同。影院燃烧的大火令第三帝国的官员尽数全灭，希特勒也被混蛋部队用冲锋枪扫成了筛子，二战就这样在1944年提前结束了！除了这个令观众瞠目结舌的结局外，《无耻混蛋》的每一个毛孔都充斥着叛逆的味道，和一贯严肃的二战题材迥然不同。犹太人不再是呆宰的羔羊，反而变成了用各种酷刑折磨德军的变态狂；纳粹元首身穿红色斗篷，以脱力造型频频登场；首映式上播放的影片《帝国荣耀》，则是对《拯救大兵瑞恩》最后决战中塔顶狙击手的恶搞……鬼才昆汀用这部影片实现了他作为一个导演多年来的梦想——以胶卷和电影院为武器，让希特勒葬身火海。

在近年迎来了一段回光返照后，娱乐作品领域的二战题材逐渐走向了消沉。或许在庆祝反法西斯战争胜利70周年期间，我们还会看到一批新面世的二战电影和游戏，但可以预见的是，这些作品无法再引起昔日那样的轰动效应。二战这一话题已经悄然退出了主流视野。

## 后记

限于篇幅和其他一些原因，本文以介绍欧美市场的二战作品为主，未能提及的作品还请广大读者包涵。作为人类历史上最沉重的一次浩劫，第二次世界大战给全世界人民都带来了灾难，其后续影响一直延续至今。对于没有亲身经历这场战争的我们而言，二战电影和游戏无疑是一个回顾历史的渠道。制作方推出这些作品，也是为了让人类反思那段血腥而残忍的历史，建设更加美好的未来。时至今日，全球并没有陷入第三次大战的漩涡，愿二战不再重演，愿和平永驻地球，正是全世界人民共同的心愿。

# 看他们七十二变！
## ——二次元变身档案馆

基本上，我们可以用四个字来概括人类进步的原因：求新求变。对，“变”！这是非常厉害的一个关键字，倘若满足于墨守成规、一成不变，文明怎么提高，地球怎么发展？固步自封的后果终究只会被淘汰。所以作为一个现代人，时刻提醒自己“我要变！要大变！”真的太重要了。这个理论体现在二次元世界里，就是林林总总的变身现象。什么叫变身？从字面上顾名思义，就是身体发生了改变。当然这是比较笼统的说法，比如我们不能将小萝莉逐渐拥有了御姐体型称之为变身。不论那多么令人向往也不能。动漫里的变身总是天马行空不可思议的，变前变后，实力及际遇也会发生连锁变化，故事的张力由此而来。比起那些要通过整容变性之类方式来成就一个“变”字的现实中人，无疑更有神往的理由。

文 支离破碎 编 九兵卫 美编 NINA

### 魔法少女式经典变身
——《魔法少女小圆》

不知道什么时候起，世界上有了魔法少女这种生物。啊，也许可以追溯到经典至极的《美少女战士》吧，尽管那时候的叫法还不是魔法少女，却着实奠定了一个承上启下的风格模式，即是普通的人类少女因为某种契机而拥有了超自然的力量。而正所谓力量越大责任越大，成为魔法少女总是要承担相应的义务与风险的，打击犯罪拯救地球那都是必须的。于是平常的时候魔法少女还照样以她们的人类身分低调生活着，一旦遇到需要出动的时候则摇身一变，现出魔法少女的真身来。

……问题是所有魔法少女的变身基本上都相当坑爹啊！以最近热播的新番《魔法少女小圆》为例，所谓的变身也就是突然间背景变得极其绚烂（哪怕前一刻你还置身公厕），漫天网点纸与闪光弹的气氛中，魔法少女妖娆旋转，身上的校服神奇地不翼而飞，取而代之为一套令 Cosplay 爱好者趋之若鹜的闪亮战斗服。根据魔法少女性格的不同，战斗服有梦幻粉红可爱系、哥特冷艳视觉系等多种不同风格。而这些制服的裙子部分一般较短，轻舞飞扬，让人在魔法少女浴血奋战的时候不忍逃离现场，一定要驻足围观那裙底风光……伴随着变身而来的除了制服，还有各自的魔法道具，如小圆的弓箭，麻美学姐的火枪，沙耶加的长剑，杏子的长矛……

一般在魔法少女的身边总会跟着来自另一个世界的使魔类的角色，在小圆里那就是不管吃喝拉撒喜怒哀乐都一个表情的推销帝 QB。它就像是一个拿到合约的业务员一样，发现了可以上钩的好苗子就千方百计地说服人家签合同，而等到奸计得逞，它又会露出将黄花大闺女推入火坑的无良老鸨的阴险嘴脸。比较特别的是，小圆们在被激活魔法少女的功能之前能够先许一个愿望作为交换，就好比每一个被判死刑的人都可以在临死之前要求吃一顿美餐。这种类似“等价交换”的现象并不适用于每一款魔法少女，在《小圆》里却成为了一种心酸的伏笔与动机。至少，晓美焰是靠了签订契约而换来的穿越能力，才能够一次又一次地与小圆重续百合姻缘。

要特别说的是，在《小圆》这部动画中，“变身”这个概念是表里两段式的，QB 告诉小圆等人的“变身”仅仅是从人类变身成魔法少女，殊不知到了一定的时候，魔法少女将会再度变身成为她们所抗衡的“魔女”！要说这魔女啊，真是丑得让人质疑她们为什么会叫魔女而不是异形。当魔法少女成



为魔女，她们也将失去理智，成为喷薄绝望的帮凶。肩负着神圣的使命循华丽的变身途径而来，到头竟沦为那么下限的生物，也许对某些魔法少女而言，九死一生的传奇人生本质上是摆满了杯具的茶几，而在《小圆》中那又岂止是茶几，简直是尼玛的茶餐厅。

令人无法装作看不见的一个问题是，按说魔法少女应该很低调不是吗？如果被熟人认出自己就是魔法少女，一定会问长问短甚至找来记者写成八卦报道吧，那多困扰啊，所以化妆神马的是必须的。可是许多魔法少女毕竟是太暧昧了，她们的变身只不过是换上一套新衣服而已。悲愤的是就只是这种程度的改变，熟人竟然就已经认不出她们了！比如《美少女战士》里那一群令人无法不吐槽的睁眼瞎……但这方面的问题小圆还算处理得比较好了。一般魔法少女与魔女之间的战斗都是在异度空间里进行的，轻易干涉不到常人。



## 侮辱魔法少女的重口味变身

——《这个是僵尸吗？》

上面我们浅谈了一番魔法少女式的变身相关，紧接着马上就要来谈拿魔法少女开涮的一类变身。这就好比当初小松左京创作了经典的《日本沉没》之后筒井康隆在此基础上衍生出了一部《日本以外全部沉没》，后者是对前者无情的颠覆与恶搞，但因为这种颠覆与恶搞在无形之中仿佛可以戳中我们身体里的某些萌点，又不能说它没有价值，甚至、甚至让人好想用“给力”这样的评价来予以肯定……

《这个是僵尸吗？》从设定上看玩的就是各种颠覆，比如花季少男相川步英年早逝变成了僵尸但却照常生活好好学习天天向上笑容甚至比许多死宅还要爽朗，最令人不能忍的是他居然还后宫开很大，这令人情何以堪！相川步的后宫成员之一是来自异世界的“魔装少女”，胸平如镜的傲娇娘春奈。正常情况下她应该是可以变身的。步骤为先高举起“魔具”——一把德州电锯杀人狂使用过的电锯，然后咏唱出“虽然我可爱又迷人，但我会招来死亡”的破廉耻歌诀，然后就可以开始变了！然而很不幸的是，因为来到人类世界后魔力全失的关系，春奈酱不仅无法变身还会因为诡异的副作用而突然衣装尽裂变成全裸状态！那可是全裸喔！如果这也能算是一种变身类型的话，毫无疑问这将是史上最值得推广的变身No.1……

春奈不给力的情况下，变身的重责大任莫名其妙居然落到了男主角步的身上，这真是要多坑爹有多坑爹啊！放着那么多其他的美少女不去变身偏偏让男主角来变身（也许有人会说，其他的姑娘也未必变得了身呀，没准儿她们也会像春奈那样衣服破光光呢——口古月！那正是我们所需要的啊！）。于是广大观众不得不有幸看到有史以来最令人想自戳双眼的变身。只见大男人步同学手持电锯唱完那神马我可爱又迷人的屁话后就开始变了！他的身子轻盈地旋转着，突然就变成了裸体状态，然后不知道从哪儿飞出来的丝带纠结地裹上了他缺乏美感的双腿，粉色蕾丝装也在这个时候如同圣衣一般庄严地落在了他的全身，魔具少女便这样登场了！那一刻，不知道多少阿宅握着鼠标的手在剧烈颤抖，临表涕零，惟有“变态”二字能够表达心情。我们的魔法少女不可能这么变态！

变身之后的步的确功力大进。在那之前他只不过有一个僵尸的身份，打不太能打，惟一的可取之处只不过是打不死。于是每逢出现步的战斗戏，就绝对是血浆乱喷断手断脚，重口味的程度让人有理由怀疑步是想采取把对手活活恶心死这招……但自从能够变成魔具少女之后他就不一样了！就可以化被动为主动转受为攻了！于是我们可以经常看到穿着引人遐想的美少女装的步勇敢地冲向对手，一边英勇杀敌一边血浆乱喷断手断脚……

虽然刚开始，步的变身效果耻度高到破表，但是久而久之，步本人、他身边的人以及广大观众也开始见怪不怪。从各种意义上说这都是一款拿魔法少女来恶搞的变身方式。不知道随着《这个是僵尸吗？》的越发热播，公然穿着粉红蕾丝装去Cosplay会场的臭男人会不会因此增多……

## 无限升级的力量型变身

——《龙珠》

《龙珠》是日本影响最深远的漫画之一，也是全世界所有漫画迷所珍爱的永不过时的宝物。所以变身这种事情在龙珠的世界里那是一定要有的啦！不仅要有，还多多益善。

最初的变身显然受到了“狼人”的影响——长着一条长尾巴的赛亚人星球弃婴孙悟空同学从小就有一个怪癖，那就是他每个月总有那么几天不太方便……我的意思是，月亮特别圆的那几天，他必须早点儿睡，因为一旦看到圆月亮他就会失去理智变身成为一头巨猿！然后一整个夜晚破坏破坏破坏……他的爷爷就是在这种情况下不幸领了便当的。而后来的故事中对此作出的解释是赛亚人体质特殊，当月光含有的一种电磁波传导到尾巴上面时，就会引发那样的变身现象……于是后来为了世界和平，悟空就被神仙给阉割了。……我的意思是，神仙把他的尾巴给取掉了。

在后来的故事里，变成巨猿神马的，估计是因为既占画面又造型丑陋，基本就没有了登场的机会。不过也并不是所有的赛亚人都会在变身成巨猿的时候失去理智的，赛亚星王子贝吉塔就曾经变成一头清醒的巨猿，那时候他甚至还穿着衣服呢！巨猿所拥有的强壮体格以及惊人破坏力令本已凶悍非常的赛亚人战斗力倍增。不禁令人遐想赛亚星球如果没有毁灭的话，每到月圆之夜岂不是整个星球俨然一个关满了猴子的动物园？

当当当！接下来就要说到龙珠世界里最深入人心的变身了——“超级赛亚人”！传说中这是“五百年才会出现一个”的梦幻人物。当然在后来的剧情里我们知道那传说根本是胡说，超赛什么的就跟超市一样不稀奇。最初变超赛的人当然是第一主角孙悟空了，其变身导火索为“愤怒”，不能挽救朋友的愤怒令悟空霎时间突破极限，成为了第一代超赛。超赛状态与平常状态的区别主要在于头发和眼珠子的颜色，由黑色变成了金黄，全身还会有火焰一样的金色光芒绽放，那威武的形象，多么像一个人形的电灯

泡……

但就像刚才说的，随着龙珠世界里是个赛亚人都懂得变身了，这个身份逐渐开始不值钱（尤其是后来特兰克斯、孙悟天这两个乳臭未干的小屁孩居然也懂得变身了！轻轻松松的程度，仿佛在嘲笑他们的爸爸有多么Out……），于是老奸巨猾的鸟山明大笔一挥，开发出了超赛第二代，跟第一代的区别在于更多的头发都立起来了，这意味着需要消耗的摩丝更多了（爆）！而当第二代超赛也逐渐泛滥的时候，果不其然就出现了第三代超赛……论形象第三代也算是最酷的了，那种状态下的孙悟空没有眉毛，一头倒刺金发倒是变本加厉地延长到了脚后跟，看上去是那么地拉风和累赘……由于难度系数较大，三代超赛终于不再是人手一款的变身类型了！（不过，虽然漫画版中不再有突破，可是动画版龙珠GT中，还是出现了身上长着红色绒毛并拖着一头黑色长发的超级赛亚人第四代……某同人作品里甚至已经进化到第五代了！我说你们当超级赛亚人是游戏机吗……）

在变身漫画还不是那么流行的时候，超赛的这些变身无疑是具有里程碑的意义，比强更强、更更强、更更更强的叠加深化看起来虽然没什么技术含量，但也着实让青少年热血不已的。值得一提的是，在龙珠世界中，变身这档子事并不为正方所独有。不同阶段的反派如弗利萨、沙鲁、布欧等等都有着变身的本事，这变身期对他们而言就仿佛是青春期……不过毕竟是反派的关系，虽然他们是越变越强大，但是造型方面却是越来越诡异。而他们的变身诱因也比赛亚人们轻松得多，不需要愤怒啊修炼啊什么的，弗利萨是天生具有强大的力量只是平常变成了较弱的一种来掩人耳目（其实根本是为了混出场费吧混蛋！），而沙鲁与布欧则是将强大的人吸收进来，通过合并他们的身体来增强实力。总之在他们的身上，我们可以看见类似大型企业吞并小工厂这样残酷的社会缩影……



鉴于龙珠在漫画史上超凡入圣的地位以及它在连载期间一浪更比一浪高的人气态势，我们或许可以把“穷则变，变则通”看作是这部漫画的制胜秘诀，毕竟一次次在故事快要走入瓶颈的时候通过敌我双方改变造型、提升战力的“变身”来开拓新的格局、增加新的看点，实在是很聪明的一种做法。不仅在当时取得了成功，也影响了相当一部分后来的少漫。

## 昼夜对半平分的整容式变身

——《滑头鬼之孙》

“变”这种事情，古人与今人一样热衷，他们甚至因此创造出了许多与时代背景相符的神话传说，在那里面有各种精通变身的神仙妖怪……而今漫画家在前人基础上古为今用，就创造出了许多既古色古香，又时尚有型的妖怪。《滑头鬼之孙》正是个好例子。在这部作品中，作者不仅别出心裁地将妖魔社会帮派化，将不同妖怪的形象性格作了漫画式的变形，更重要的是赋予了男主角英俊潇洒的一体两面。完全可以说主角奴良陆生会变身这一点是这部漫画的人气保障之一。想想看如果每次陆生一变身都变得跟他爷爷一样像个水脑症垂死儿童，这部漫画谁要看啊！



陆生的爷爷是妖魔黑帮“百鬼夜行”的第一任首脑，而陆生则是第三任的当家。他是人妖的混血儿（注：人与妖怪生下的孩子之义，绝不是说他是人妖跟人妖生的哦！），体内流淌着四分之一的妖魔的血，因此同时拥有接近人类的一面与靠近妖怪的一面。陆生的变身时刻是在昼夜交替之时，白天的他是一个戴着眼镜、个子不高、甘当跑腿、一脸受样的中学男生，一到夜晚，他就会恢复自己的本来面貌。变身之后的陆生，穿着也由校服变成了和服，身材较高，容貌俊秀且眼神锐利，最为标志性的莫过于他的头发了，那头发完全参考滑头鬼的畸形脑袋设计，长长地从后脑勺上延伸出去却不愿柔顺地搭在肩上，而是笔挺地崛起着，给人的感觉是……哥们儿你好久没洗头了吧怎么都硬成这样啦？

除了形象与战斗力会发生变化之外，滑头鬼的变身同时还蕴含“人格切换”的功能。原本“昼陆生”是一个人间总受，一副长大以后必然只能成为死上班族的没出息样儿，可是当他变成“夜陆生”后就自然而然地带上了率领全体妖魔脱贫致富奔小康的觉悟。夜陆生性格沉静稳重，外冷内热，更透着强烈的自信与一定程度的狂妄。那是当然的啊，事实上哪一个言行举止犀利的帅哥没有两道板斧啊，不管外形再怎么迷人，如果没有响应的实力作为辅助，到时候被人打成猪头可就只剩下丢人的份儿了啊！无疑，在广大粉丝的心目中，夜陆生是比昼陆生更受欢迎的存在，类似“让夜陆生的戏份更多一点儿吧！”之类的呼吁更是宠从无间断。原本，作为一部奇幻热血少漫，战斗场面都是最吸引人的，而那无疑要靠夜陆生施展“镜花水月”之类美丽的绝招来营造，相比之下昼陆生就像是没穿上战衣的钢铁侠一样不给力。

但话说回来，没有对比就没有差距，没有期待就没有兴奋。正因为有了昼陆生的铺垫，才能成就夜陆生的升华。别的例子我们不举，就说陆生的爷爷吧——谁能够想象他在年轻的时候竟然会帅得那么惊天动地呢？！没有跌到谷底的期待值，就没有直冲云霄的反差度！所以说要让夜陆生比现在看起来更帅，最好的办法就是昼陆生赶快毁容啊（被暴揍）！在这里要很扫兴地奉劝那些迷昼陆生迷得厉害的姑娘们，醒醒吧，看看陆生爷爷现在的尊容，有朝一日陆生也变成那样是没跑儿的啊！

## 以时空对调的方式实现变身

——《家庭教师里包恩》

这又是一种很稀罕的变身方式。二次元世界里的变身多少都有点儿勤奋与幸运的意思，要么是努力修炼修炼修炼到某个程度嘭地就突破了，就变身了；要么天赋异禀或得到了某种加持，变身成为一种不需要太多努力来等价交换的好康行为。而出现在家教里的这一种变身之所以有趣就在于它的暧昧及新意——通过一种名为“十年后火箭筒”的道具来引发，然后被击中者就会跟十年后的自己相对调。也许有人会说“啥？！这也算是变身？这根本只是穿越而已嘛！”然而说到底，这种穿越是含有“变”的意思的，在十年前的自己消失不见、十年后的自己大发神威的情况下，客观呈现于群众面前的就是一种类似变身的错位效果。

“十年后火箭炮”的持有者是蓝波，他是家教中最幼齿的幼齿。虽然这部漫画中乳臭未干的角色蛮多，但是以里包恩为首的一众“彩虹婴儿”却都是受了某种诅咒之后才变成这个样子的，不像蓝波，从年龄到体型都幼齿得非常诚实，非常中肯，就是个五岁的小屁孩嘛。不过说真的幼齿状的蓝波是蛮讨人厌的，调皮鼓噪又实力有限，但偏偏就是这样的他居然还被选为了雷电指环的守护者！也正因为这个模样的蓝波很难派上用场，所以与他有关的战斗才会一次又一次地祭出十年后火箭炮，将两头身的蓝波变成七头身的少年来紧急救场、扭转乾坤。某一次情急之下，更干脆把九头身的青年蓝波给召唤了出来！尽管每次的时间仅有五分钟，但是广大女同胞却能因此得到物以稀为贵的满足感……

每一次，当身穿奶牛装的五岁蓝波痛哭流涕地说出“要忍耐”，可是又完全没有能力应付眼下这种大人欺负小孩的局面时，万众期待的穿越式变身就发生了！幼齿蓝波看上去像一头孱弱的小奶牛，而十五岁的少年蓝波则像是一头轻狂不羁的小公牛，满头鬈发耷拉着眉眼，时髦又帅气，说些轻佻的话但能力又未必又表现出来的模样那么强大，挨了打击照样会哇哇大哭……；倒是二十五岁的青年蓝波让人惊艳，彼时的他真正成为了一名让人刮目相看的男人，健硕的体格散发着阳刚的男人味儿，遮住眼睛的刘海令他显得成熟而稳重，至于实力那更是没得说，每当看见他用他那雄壮的牛角使出雷霆万钧的绝技时，方令人真正体会到为什么蓝波这样的鼻涕虫能得到雷电指环的青睐，原来他的过去并不重要，重要的是他的未来啊！这件事再次告诉了我们童养媳的重要性，告诉我们“好男人的养成要从娃娃抓起”……




二十五岁的蓝波，简直是一头横扫千军的斗牛！！

不过，十年后火箭炮虽然好用，却并非不会出问题。事实上，让家教人气更上一层楼的“未来篇”正是由十年后火箭炮所开启。某一次，蓝波在火箭炮出问题的情况下朝自己发射，不料没能实现完全对调而只成功了一半，即意识上的对调。那一刻，蓝波的外形变成了十五岁的自己，而心智却还停留在五岁阶段……而反过来说，也因此造就了一个外形看起来只有五岁、内在却已有十五岁之多的早熟型蓝波……虽然来来去去玩的都是“对调”的那一套，不过变身的意味已经昭然若揭。想想跟蓝波交往的姑娘也真是幸运啊，这个男人不止能给你当男朋友，还能给你当儿子和爹哪！



## 动物系恶魔果实变身

——《One Piece》

花费篇幅去阐述海贼王是一部怎样的漫画，那百分之百是一种骗稿费的行为，因为说得再多也全是废话，时至今日，我们只需要把它当成真理去遵循就好——海贼王，是一部伟大的漫画！

伟大的作品当然有着伟大的世界观。在海贼世界里，几乎一切皆有可能上演。从惊心动魄的战斗到催人泪下的温情，从天马行空的想象到触动人心的共鸣，几乎包罗万象。“变身”自然也是其中的魅力元素之一。在海贼世界里有着恶魔果实这种不可思议的外挂，任何人食用之后即等同于拥有一种超能力。恶魔果实有自然系、超人系与动物系三大分类，虽然前二者也能在不同程度上成就“变身”现象，但要说最为贴切的变身，自然还数动物系恶魔果实。




顾名思义食用此种恶魔果实者即可令自己变成某种动物。比起自然系的不怕物理攻击以及超人系的制造不思议现象，动物系胜在能够活用动物本身的强悍或灵活特质，在体力上尤其更胜一筹，并不比另外两种恶魔果实来得差。连载迄今已出现了多种动物系恶魔果实，章鱼、蜘蛛、长颈鹿、隼、大象……其中的“猎豹果实”更曾经对路飞施以重创，绝对不能小觑。而如果要选取一位动物系果实能力者来作介绍，草帽海贼团的船医乔巴当然是最合适不过的了。这不仅仅是因为他是最有人气的主要角色之一，更是因为他所拥有的变身形态居整部漫画之首！

乔巴所吃下的是“人人果实”。他的原型本是一头驯鹿，圣诞老人看见了会很想雇他给自己拉车的那一种，那也是乔巴的基础形态——兽型。而在吃下恶魔果实之后，乔巴又拥有了“人形”与“人兽型”两种形态。前者看上去简直跟鹿已经没有关系了，高大魁梧四肢发达的体格瞎子见了都会觉得这货其实是猩猩啊！至于人兽型就是乔巴最经常用来亮相的那一款，小巧的体积像个正太，头上却又顶着一对鹿

角，那憨态可掬的模样像鹿吗？仍然不像。许多见到乔巴的人都对他表达了与看到哆啦A梦时同样的赞美："好像狸猫喔！"

原本拥有上述三种变身对乔巴而言已经很够看了，要知道有许多动漫里的变身型角色顶多变个一次就完了啊。但是我们的小乔巴却非常努力，他总是严格要求信奉学无止境，于是他又通过嗑药……不，服用秘药"蓝波球"的方式研发出了另外七种变身形态！老天，是七种啊！加上原来的等于一共十种啊有木有！乔巴你这样让那些不会变身的人情何以堪啊！乔巴的另外七种变身形态分别为脑力、飞力、毛皮、重量、脚力、腕力、鹿角的强化。换言之他可以根据自己的需求令身体局部发生改变，"鹿角强化"后他的角就会突然大得仿佛一棵树，"毛皮强化"后他就会全身膨胀仿佛一颗刺球！这要让不知道的人看了准得以为草帽团里养了整整十只动物啊！那样的话到底该算是海贼团还是马戏团啊！……在目前的故事里，乔巴因为用了两年的时间去修炼，变起身来顿时更给力了，比如使用"毛皮强化"的时候恨不能独立扮演一大群绵羊喔！

然而这竟然还不是乔巴的全部喔！他就像一个藏满了私房钱的屋子一样时时给人以惊喜！那就是乔巴居然还有第十一种变身形态！天啊，这让人该怎么说他才好！其实蓝波球作为兴奋剂并不是什么好东西，因此平常绝不可服用过量。然而在极少数的情况下乔巴求胜心切还是会铤而走险一番，当吞下三颗蓝波球之后他就会进入最超级最厉害的"无限暴走"状态！那时候的乔巴体型之高完全是个巨人族，失去神智的他没有了平常的萌与胆怯而成了一个只会破坏的怪物谁要说这种也算是驯鹿我就跟谁急！！！

海贼王之所以会这么好看，跟尾田大神持之以恒制造突破的进取心是分不开的。原本动物系既不如自然系无敌也不如超能力丰富，怎么看都可能性有限的样子。没想到尾田后来居然又搞出了两类令人刮目相看的恶魔果实，分别为很罕见的"动物系·古代种"以及更加罕见的"动物系·幻兽种"！前者的代表人物是"十一超新星"之一的多雷古中将，他能够变身成一头恐龙，后者则是白胡子麾下队长之一的马尔科，他、他居然能够变成一只火凤凰！火凤凰哎那是神马样的玩意啊！那可是传说中的不死鸟啊！于是小马哥不论受到怎么样的创伤都能在熊熊烈火中再生、复活，此外他也同时拥有了世界上仅有的五种飞行能力之一！这货这不愧是梦幻珍兽啊！！看来惟一能与之匹敌的幻兽果实，只剩下活跃在某个隔壁的草什么马了……



## 新世纪萝卜战士飒爽变身

——《银河美少年》

素有业界"最后的良心"之称的骨头社的年度原创诚意之作《银河美少年》又为二次元世界的变身谱系添砖加瓦了令人难忘的一笔……当然，这里主要指的不是那种变身效果有多么出类拔萃，而是整个的变身过程着实鬼斧神工……不比许多大大的变身几乎是随时随地的，仿佛只要愿意的话，他们甚至还能够一边便一边变，不是的，拓人的变身一向低调，只在与现实隔绝的"零空间"内进行。并且基本上变身的对象也固定为没品位团体脑残星……不，绮罗星的一众成员们。

"你这家伙是……银河美少年吗？！"是的，本作第一话所祭出的这个令人风中凌乱的称号就已经相当能代表这种变身的风格了。那一刻，不知道多少观众内心的神兽正在奔腾咆哮……银河美少年哎！听起来好拉轰有木有？好过瘾有木有？有你的头啦！是要怎样的耻度才好意思顶着这种称号上战场啊？又是要怎样的神经才能够做到面对这种称号的敌人能够不笑场而是表示惊慌啊？一边读古典名著《水浒传》一边联想一下吧，当群雄相会各报家门："在下豹子头——林冲！""在下霹雳火——秦明！""在下急先锋——索超！"等越听越激动人心、热血澎湃的场面时，你突然跳出来冒出一句："在下银河美少年——拓人！"那是什么情景？大冷场有木有？！大爆笑有木有？！然而本片之中这个下限称号居然被一而再再而三地当口号反复提及，简直是不见棺材不掉泪的耻度啊！

话说回来，拓人之所以能够变身成银河美少年（不行，每次一写这五个字还是会觉得各种羞耻……你们又不是在选美何苦这么纠结美少年不美少年呢！）是因为他的胸口有着印记，那仿如与生俱来的凭证，令他可以自由出入零空间，召唤出体型很奇怪的巨型机器人"赛巴蒂"，或是对美丽的巫女进行调戏神马的……每当拓人要变身的时候，他的印记就会绽放强光，然后名为"道伯恩"的素体就会神奇地浮出水面，而拓人就在它的身体里不断摆出各种自High的怎么看都是从疯人院刚逃出来的人才摆得出来的Pose，与此同时指尖星光闪闪惹人爱，伴随着诸如"飒爽登场！""让我们一起讴歌青春吧！"之类不淋漓尽致不痛快的台词，拓人穿上了一身威武战袍，就连头发的颜色也发生了改变！至此变身全部完成，华丽丽的战斗就此展开……

正所谓时势造英雄。置身于某种氛围之内总能够令人深受感染，做出许多与常情相违背的事情。这样一想也就不难理解拓人了。须知扮演《银河美少年》这部片子中主要反派方的绮罗星乃是一群演艺爱好者。凑在一起开会什么的时候总是要戴上各种面具，还要用很扭曲的手势来确认彼此的身份……当然他们所乘坐的素体也是各种奇形怪状，试问置身于这么电波的一个岛让人如何有办法洁身自好？在嘉年华的气氛里守身如玉只会被人看不起！于是也就可以理解为什么拓人总能那么自然地变出每一次的身。说白了南十字岛的各位根本就只是另一种类型的荒川爆笑团而已啊！



# 血缘关系驱使下的本能变身

——《犬夜叉》



犬夜叉是纯正的人类与纯正的妖怪共同培植出的一株杂交水稻，因此在他的身上，人类的血与妖魔的血各占一半。这也体现在外形上，比如犬夜叉的耳朵、牙齿、指甲、头发很像妖怪，而其他的地方又很像人类。人不人妖不妖的身分之于犬夜叉是充满尴尬的，所以他才一度很想得到四魂之玉，让自己变成完全的妖怪或完全的人类。

因为体内流着两种血的关系，不同情况下，犬夜叉会因为血缘冲突上的此消彼长而发生异变。例如每当到了朔月之夜，他就会妖力全失，变成一个普通人。上面说过的妖怪特征全都消失不见，一头乌黑亮丽的秀发令人怦然心动。在冒险的过程中，犬夜叉多次因为这种无可奈何的体质问题而吃亏。就好像是约好了一样，每当他没有足够的力量可以保护身边人的时候，就肯定会有特别难应付的妖怪趁虚而入……但，鉴于犬夜叉这部作品越到后面越是暴走，所以这样的示弱反而增加了看头。势均力敌下没有悬念的战斗，总是没有强弱悬殊下九死一生的战斗来得惊心动魄。黑发的犬夜叉也因此有不少粉丝，许多极具母性本能的女读者纷纷发出“没了妖力却还是很努力的犬夜叉也好萌呢！”之类赞美。

既然有完全变成人类的情况，当然也就有完全变成妖怪的情况。如果说变成人类是“示弱”，那么变成妖怪就是百分之百的“增幅”了。犬夜叉第一次彻头彻尾的妖化来自他与奈落分身之一的悟心鬼的对决，当时奄奄一息、没有胜算的他，在可能会死的恐惧与求生欲望双重驱使之下，体内的妖血比例激化，变身成了完全的妖魔形态，双眼血红，面颊有着模仿某原始部落的条纹，指甲长得让人想问声“哥！几个月没剪啦？”……除了这些外形上的变异外，妖怪犬夜叉的个性也变得轻狂暴戾，嗜血好战，那个名叫悟心鬼的路人就在他什么也没有多想的攻击下轻而易举地领便当去了。

基本上，犬夜叉的这两种变身都属于自己不能控制的类型。这或许可算是身为半妖的局限性吧。相比之下他的哥哥杀生丸就潇洒多了，平常已经美得不像话，只要愿意又能够随时摇身一变成为一头巨犬，简直是想变就变要变得漂亮的绝佳代言人。另，犬夜叉这部作品中懂得“变”的角色还不少，如将树叶放在头上就能施展幻术的狐妖七宝、狸猫和类似《夏目友人帐》中能在小宠物与大妖怪中切换自如的猫老师一样凛冽的云母等，个个都不让犬夜叉专美于前。不过毕竟犬夜叉那视乎哪种血的比例占上风而变身的体质比较特殊，还是要物以稀为贵许多了。



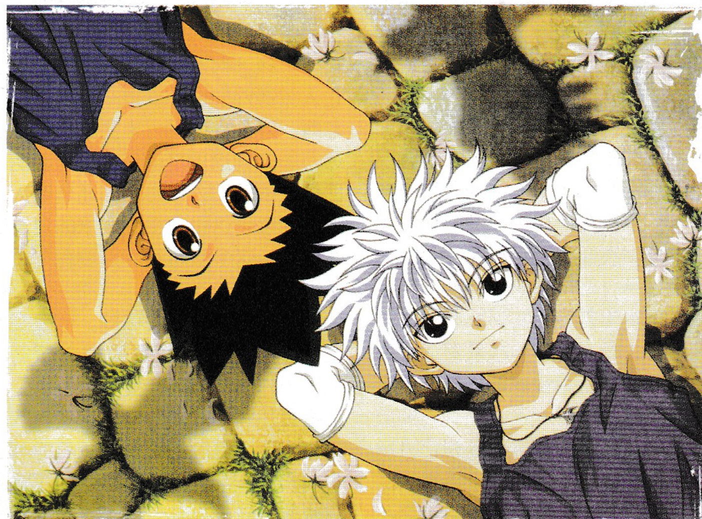
# 打破年龄之壁的减寿式变身

——《猎人》

前阵子日本发生了地震，伤亡惨重，令人唏嘘。国难当头，知名漫画家们纷纷以他们熟悉且特有的方式贡献力量，于是一幅接一幅由熟悉的动漫的人物领军的打气图接连出炉。井上雄彦大神甚至画了非常多的笑脸预示着绝望总会过去。在这么多激动人心的熟面孔中，我们也见到了富坚义博的身影。顿时群众纷纷发表了“这人居然没有被震死！”这样惋惜的言论，让人深刻感受到了富奸有多么不得民心……富奸在打气图上画的是万年大坑猎人的主角小杰，还配上了一段励志文字，然而这些毕竟是出自没心没肺的坑王之手，让人怎么看都觉得文字的内容应该是“就连我都活得好好的，你们怎么能随便死呢？！不是说好了要比比看谁的命比较长吗？站起来啊！！”……

猎人里的超能力类型名为“念”，随着连载剧情的深入，特殊的念能力也层出不穷，越来越复杂越来越奇妙，大呼过瘾的同时不禁要感叹“富奸老儿还是有活着的价值啊……”。念的世界有着无限的可能，富奸的鬼才式想象力又远非常人可以企及，于是近期剧情几乎已经暴走到了“你说什么就是什么啦！”的阶段，反正好看就行。于是乎终于出现了令人大跌眼镜的暴走剧情——小杰，小杰他变身了！

其实不说变身，而单纯说“变”的话，小杰也的确算得上是猎人里数一数二的能人了。他是惟一一个从头到尾贯彻始终的角色，因此我们可以看清他一路以来的鲜明改变。刚出场的小杰完全是一个性格与实力都很天然的、让人好想要跟他做朋友的可爱又热血的正太。说人见人爱也不为过。在经历了猎人测试和天空竞技场修炼和初会幻影旅团和贪婪岛之后，小杰变得成熟稳重了许多，但是那份讨人喜欢的热情开朗依旧在。直至剧情进入了蚂蚁篇，小杰与引导他出道的猎人凯特再次相逢之后，才突然间走上了一条名为尼玛的不归路。凯特为了保护小杰而被猫女秒杀，令小杰开始痛苦地反省自己的实力不足，待到亲眼目睹了凯特的半身不遂之后，他又一瞬间变成了一个烦躁易怒的愤青或者说暴君，面对猫女时候的冷言冷语堪比这本漫画里最大的反派，动不动就暴怒咆哮这一点更是令人惊心动魄，直吓得一直陪在小杰身旁的奇牙梨花带雨……其实奇牙的改变幅度比小杰也不遑多让，他原本是个冷漠狂傲的杀手，在遇见小杰之后恢复成一种又哭又天真的姿态，而在小杰变得越来越攻以后，他也开始变得越来越受……也许奇牙自己也没有想到，这么多年过去了，小杰心里最重要的那个人始终不是他，而是凯特啊。啊奇牙你是多么苦命，小杰啊当你对猫女咄咄相逼时你还记得大明湖畔的奇牙吗？！



终于从猫女嘴里听到凯特已经不可能活过来的消息后，小杰的理智断线了。原本他虽然突飞猛进但仍然未必是猫女的对手，可是极致的愤怒与念能力相配合后竟然激发出了令人诧异的景象——小杰突然变成了一个约二十来岁的成年人！身材高挑挺拔最关键的是头发还长长了啊！原本的扫把头眼看着变成非常夸

张的朝天辫了啊！跟迪斯尼动画的主角长发公主有一拼啊！与外形一起成长的是小杰的实力，只用了短短几页小杰就将不可一世的猫女直接轰成了渣。富奸式的便当趣味再一次表露无遗……

值得一提的是，小杰的这种变身类似于打鸡血，目前尚未发现他能够娴熟掌握的迹象。那仅仅是他过分燃烧力量而以生命作代价换得的奇迹。这款变身一出，纯洁的小杰在大家心目中的形象也就彻底崩坏了！笔者至今仍然记得看到那一幕时的目瞪口呆。当时，我拉开窗帘，遥望繁星，痛苦地呼喊道：小杰，你在哪里啊你在哪里？只听大山呼喊着：他刚离去，他刚离去……




## 物种颠覆式基因工程变身

——《噬魂师》

基本上本文所提及的种种变身人在变身前与变身后都还算有迹可循，并且万变不离其宗怎么变也还脱离不了生物范畴，这在一定程度上似乎也可以作为变身系列的铁则来遵守……然而！在噬魂师这部动漫中铁则神马的都是浮云啊！里边拥有变身本事的角儿倒是随手一抓一大把，但是变身前后就看不出任何联系啊！

噬魂师人物的变身方向只有一个——武器。因为那个世界的战士全是搭档合作性，谁当武器谁当那个使用武器的人向来泾渭分明，并且并没有使用武器就特别牛变成武器的就比较怂这样的歧视待遇，所谓职业不分贵贱嘛。比如男主角 Soul 就是一武器，他会变成一把镰刀让名为马甲……不，玛嘉的少女握住挥舞，而自己的人类形象只会在光滑晶亮的刃面上浮现。别看武器的定位相当被动，其实不然。在玛嘉使用镰刀战斗的时候 Soul 也没有闲着，他会穿着西装帅气俊逸地在某个房间里弹钢琴，以这样的方式与自己的工匠达成所谓的“灵魂共鸣”，将敌人一击秒杀。而作为报酬，将由 Soul 吃下所狩猎到的灵魂，这就好像是给镰刀上油打蜡防止生锈的福利。

在许多动漫作品中，变身这么特殊的事情只能摊到某几个特殊的人物身上，但是在噬魂师的世界里却恨不能是个人就能变身。一般谁变什么武器与他的名字或性格或拍档是息息相关的。比如独眼结婚狂玛丽老师的姓氏“穆尼亚”出自北欧神话“雷神之锤”，而她变身的时候也的确就是巨锤一柄，更曾经干过一锤将马桶砸成粉碎这种事情喔（马桶真是躺着也中枪……）；又比如中椿务是一个有着人妻气质的忍者型角色，所以她所变身作的多种武器也都是负责忍者操作的类型。

要说噬魂师中最令人激赏的武器是谁，那当然是不能不提 Kid 的双枪汤普森姐妹啦！因为 Kid 公子那执着于对称的变态强迫症，什么东西都一定要对称无误成双成对才好。因此他的武器也不得不不是两柄。要说的并不是汤普森姐妹能够变成两把手枪有多么特别，而是她们的变身与 Kid 的用枪手法所构造的天衣无缝的视觉效果。在 Kid 一声令下之际，汤普森姐妹会干脆利落地向后一跟头，然后化作两把手枪让主人接个正着，然后就是各种奇怪角度与手势共同演绎的犀利用枪技巧，怎么射也射不完的子弹更是会让总为预算发愁的国防部长心旷神怡……在动画版的最后，Kid 还以为打通了任督二脉而让汤普森姐妹在变身基础上进一步变身，从两把手枪变成了两门强炮！这、这才是真正意义上的鸟枪换炮啊！相信随着 Kid 的实力不断提升，有朝一日他扛着两门火箭炮上战场也只是实力问题……

噬魂师中的人物除了能够完全改头换面突破 DNA 限度从“生物”变成“物体”之外，还能够实现局部变身。比如 Soul 同学有时候只让自己的一只胳膊变成镰刀状来克敌制胜。这方面要特别一提的当然是一身基督徒打扮的查士丁尼了，他能够在战斗的时候将自己的手变成枷锁或者断头台的刀刃，既稀罕又拉轰。那正与宗教裁判所处决异教徒时所使用的刑具不谋而合。倘若此人生在东方，我们有理由相信他所变出来的会是一柄狗头铡……

当然在这部漫画里还有别的变身型角色，比如变成猫的布莱雅啊，变成蛇变成老鼠的那谁谁魔女啊……不管怎么变也是在生物与生物之间团团转，与化身武器的噬魂师相比简直太肤浅了！

## 以水与温度为媒介的无厘头变身

——《乱马 1/2》

先前有一部人气韩剧名叫《秘密花园》，内容大抵是一对男女的身体互换，而一旦下雨又会变回来神马的。对于熟悉《乱马》这部长盛不衰的经典的读者而言，“变男变女”与“下雨”这两个设定当然是各种熟悉。不过在《乱马》的世界里，变身这件事却被处理得更丰富更无厘头，大概可以算是变身史上最搞笑最富有创新的一类了。

在高桥留美子所虚构的平行中国的平行青海省有一个叫咒泉乡的地方是一个习武圣地，那里有着 N 口泉眼每一口都插着一根竹竿好营造出类似梅花桩那样的习武场效果。不行的是谁要是被打下竹竿掉进泉水里就会受到诅咒而变成某种动物。原来啊，在咒泉乡这个地方有着无数的悲惨传说，每一口泉水都曾经溺死过一个人或者一种动物，从此之后溺水者将会拥有特异体质，遇到冷水则变身，遇到热水即恢复原状。于是根据运气不同，作品中变身的对象分别有熊猫、少女、小孩、鸭子、小猪、小猫……让人觉得咒泉乡还真是一个自杀圣地啊。怎么会有那么丰富的物种不远万里跑到这里来自杀啊！而明明已经挂掉了那么多生物却还是有人频繁地感到这里来接受泉水的灌溉而变身，这个旅游景点是要有多坑爹啊！！！

与一般的变身漫不同。一般类型的变身基本上都是为战斗服务的，因为不管怎么样变之后总比变之前更加强大，可乱马里的变身戏却完全是为搞笑的服务，变身的频率也因此非常之高，仿佛所有在咒泉乡落水过的人都变成了水命，正常人一辈子都不可能遭遇的水难他们一天都遇齐了。走在街上会遇到个卖金鱼的摔倒在你面前然后所有的鱼缸倾泻而下，坐在咖啡厅里会突然有个端咖啡的小妹脚下打滑然后所有的咖啡倾泻而下……让人觉得乱马他们只是因此变身而已没有被淹死可真是万幸啊！！

之所以说这是一种无厘头的变身，是因为虽然所有的变身者虽然都对自己的体质感到困扰，但是许多时候，他们几乎是乐此不疲地在享受变身这件事。比如乱马的老爸会变成熊猫，他就冒充熊猫跑到有钱人家去当宠物骗

吃骗喝（相信熊猫可以吃竹子之外的食物比如龙虾之类的，这种脑残家庭也真的活该被骗……）；比如良牙会变成一头小黑猪，然后就可以享受被美少女抱在怀里抚摸甚至是跟她们一同入浴之类美事……主人公乱马更是一边强调自己堂堂男子汉的英雄气概一边变成少女穿上各种美丽服装拍下低级照片勾引无知少男等等，种种行径真是非"变态"和"人妖"不足以形容啊你的人生真的没问题吗亲！！！

更惊悚的是，这部漫画里的所有变身者都存在某种智商上的障碍。在咒泉乡溺水之后，原本他们只需要寻找"男溺泉"或"女溺泉"就可以很顺利地解除诅咒体质变回原状，可不知道为什么在当时他们却怎么也想不起来，事后到了日本才恍然大悟，然后到处去搜罗盗版仿冒的男溺泉来一偿夙愿……中国对他们而言也仿佛成了穷山恶水轻易不能抵达，否则坐个飞机故地重游寻找溺泉水到底是有多难啊？！

在漫画的后期还解释到，咒泉乡的泉水有记录最初溺水者形态的功能，比如说凿一口新泉水然后将女主角丢下去，后来的溺水者就都会变成女主角的容貌。妥善使用这种特性，还能够令溺水者变成好人或者变成双胞胎乃至返老还童等等，妙不可言。乱马里最具创意的两口溺泉之一是这样的：古时候，有一个野人骑着牛，左手抓仙鹤右手抓鳗鱼而掉进了泉水中，从此溺水者就会被诅咒变成一种怪兽：有着牛的伟岸身躯和长满毛的野人身体，背上有鹤的翅膀又长着鳗鱼尾巴，既强壮又能随意飞翔！这、这真是一种可怕的组合特色！后期，这眼泉水的溺水者裤袜太郎先生还跳进了一个章鱼泉（……为什么章鱼会在泉水里溺死？），使得自己增添了喷墨汁和挥舞触手的功能……总之是越来越恐怖了。

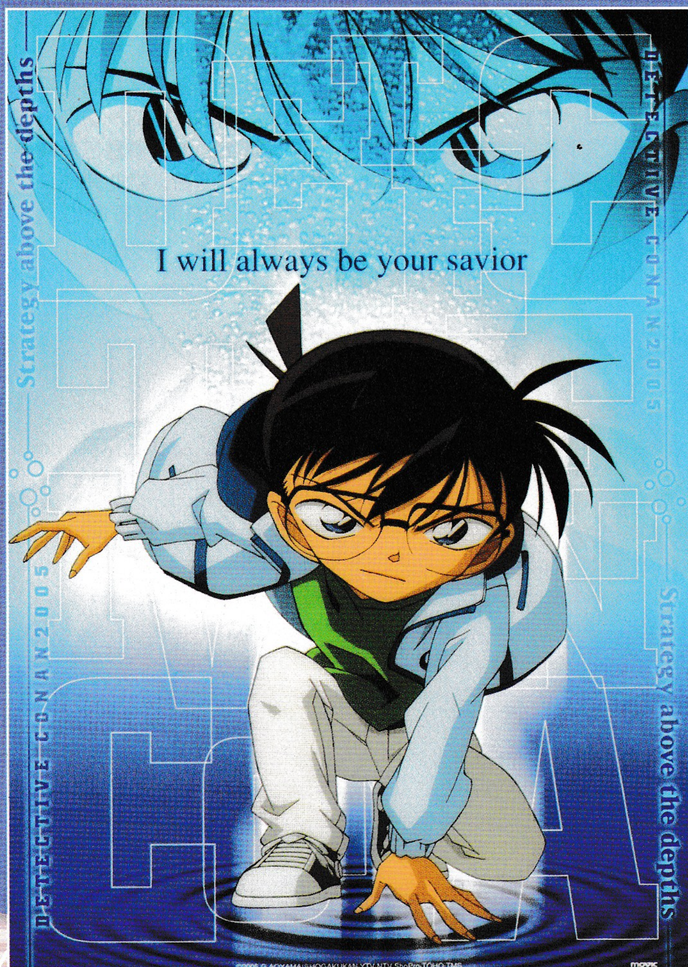
但更恐怖的还是——阿修罗泉！传说印度的古魔神阿修罗也曾经在咒泉乡溺水过啊！于是一个楚楚可怜的中国少女从此只要一碰到冷水就会变成三头六臂能喷火能招来闪电的最强斗神阿修罗啊啊！！到底为什么这么牛的人物会溺死在一口泉水里简直是动漫史上的不解之谜……但因为有了这种不可思议的先例，将来某个人碰到冷水之后就会变成高达初号机神马的相信也只是时间问题……





## 忤逆时光洪流的返老还童式变身

——《名侦探柯南》




如果在柯南这部作品中，工藤新一仅仅在故事刚开始的时候因为嗑药而变成了柯南，然后直到结局的时候才终于变回来（……结局！这部越来越长眼看着就要破百的漫画真的会有"结局"这种东西吗！越来越怀疑整部作品其实是发生在无尽的六月里的一场玩笑啊！），那就不能算是严格意义上的"变身"。因为变身讲究的就是一个"变"字。就好比《钢炼》里的阿尔冯斯在最初从人变成了铠甲，到了结束的时候才终于恢复原状，称之为"变身"就不免有些勉强。因为终究是缺少了某种灵活性。

但是！随着青山刚昌这厮为了博取眼球而越发没有下限，柯南还真就从二次元变身榜上的边缘人物逐渐转型为一种特殊条件下的变身者了！就好比滑头鬼是根据昼夜交替来变的，乱马们是根据水温不同而变的，同样受到某种条件的制约限定，却不排除他们"真的能变"这一事实。柯南与阿尔冯斯最大的不同，就在于他已经不止一次地在柯南与工藤新一之间实现切换了！

第一次倒是无意识的。柯南只不过是因为感冒而喝下了国产名酒白干儿而刺激了身体中的秘药成分，所产生的化学反应就是让他回复了工藤新一的真身。而在那之前，新一的那张帅脸一直只在回忆中出现，可让一众相思成灾的粉丝望眼欲穿。虽然不久之后帅气的新一就因为酒劲儿过去了而变回柯南，且因为体内产生了抗体的关系没法再靠酗酒来变身，却无疑令我们充满了希望。特别是在之后，第二个老黄瓜刷绿漆爱好者灰原哀出现，并也像新一那样通过喝酒而变回一次原形之后……

在灰原哀的努力之下，柯南很快迎来了第二次的变身机会，他吃下了小哀研制出的复原试制品，在华丽的中华大舞台……不，是校庆舞台上变回了工藤新一，再次帅翻全场。并且很可喜的是这一次变身的效果维持得相当久，久到还让新一用本尊面貌破了几个案子才失效。

第一次是误打误撞地变回来，第二次是以风险实验为前提变回来，都还算好说。如果只有这两次特例，柯南还是不能算什么变身系角色。可耻的是青山刚昌这老信果然还是尝到了甜头，他不再满足于通过追忆"工藤新一的初次办案"之类前传剧情让新一活跃，而是打定主意要让新一与柯南的人格切换频发起来了！于是小哀又开始了新的还原解药的研制，而柯南又一次地吃下了那解药而变回新一……此刻

青山惟一剩下的良心就只有安排了"随着药效的不断减弱，每一次变身的时间都会缩短"这种设定了。于是柯南就在时间一次比一次短的情况下一变再变……完全有理由相信在以后的日子里，类似的戏码还将持续上演。毕竟，这虽然削弱了柯南这个身分的不由自主性，但在整个故事已经越来越没有严谨可言（早期柯南帮小五郎配音时还会意思一下躲在他身后神马的，可现在已经恨不能拿个麦克风当众说了！）的前提下，却可以一次次吸引住观众们若即若离的眼球……

所以说柯南式的变身与此说是一种命运的戏弄，不如说是作者吸引观众的道具。另一个例子是，柯南也曾在剧场版《迷宫的十字路口》中变回来过，而剧场版的故事虽不必为漫画负责但到底也需要经过原作者许可，青山不介意剧场版中柯南变回原形理由与漫画版中柯南的多次变身相类——为了服务大众。

值得一提的是，在新一变身事件的背后，关于秘药的设定逐渐开始明朗化。一种靠谱的猜测是它是为了返老还童所研制。黑色组织成员"苦艾酒"就曾经以秘药让自己青春常驻，而故事里也曾经出现过"我们的目的是逆着时光洪流，令死人复活"的台词，也许故事发展到未来已经不是柯南能变多少次的问题了，而是死掉的人都可能因此复生的生化危机式暴走……



## 神龙见尾不见首的谜之变身

——《黑执事》

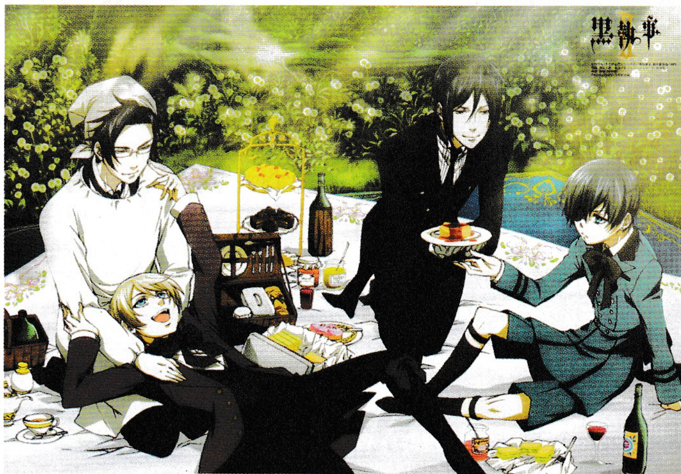
在整部黑执事中，男主角塞巴斯酱都是以文质彬彬的端庄形象示人的，他的一颦一笑都是那么优雅，那么勾魂夺魄，让人觉得这样的人当执事真是太可惜了就是应该去当牛郎啊！也因此要说他跟主人夏尔之间没有奸情谁信哪。身为二次元世界的首席劳模，塞巴斯酱的专业素养也跟他的外在一样美好，他不仅家务万能，同时还是史上最从容不迫的保镖喔！但正因为塞巴斯酱平常对付敌人的时候总能够表现出压倒性的实力优势，我们忽略了一点——他也是可以变身的。

塞巴斯是恶魔，恶魔就该有恶魔应有的样子，现在的美男子姿态只不过是区区画皮而已。在此要感谢第一季黑执事的大反派安洁儿小姐，多亏了她将塞巴斯酱逼入绝境，我们才有幸目睹他的变身一瞬……

说是目睹其实也不尽然。毕竟变身后的塞巴斯酱具体是什么模样，镜头并没有直接呈现。从这个意义上说，塞巴斯酱真不愧是恶魔啊，恶魔就是那种众说纷纭却无法取得具体实证的存在嘛！当然更大的可能性还是制片方不忍败坏塞巴斯酱在大家心目中的完美度，因此即使是变身也让他保留了高度的神秘感。当时那一段的留白处理真是既马赛克又蒙太奇，稀里哗啦中什么都发生了又什么都结束了。

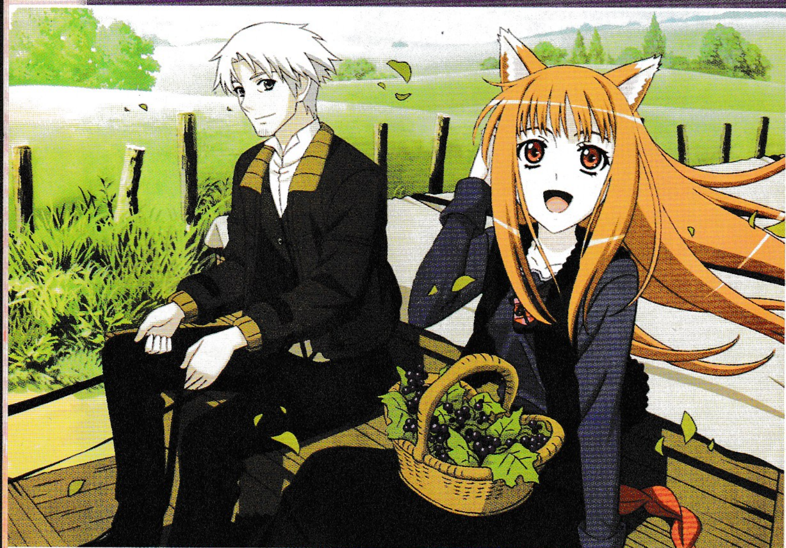
眼看不敌万恶的安洁儿，塞巴斯对夏尔提出了"少爷，可以请您闭上眼睛默数十秒吗"的要求。语气还是那样的温柔，但与其说是请求，不如说是一种委婉的警告了。之后塞巴斯酱就把握这短短的如果玩捉迷藏的话都还不够时间找地方躲的十秒钟，变身了，变回了他身为恶魔的原本姿态。目前我们可以推测的只有，那模样必然是极尽惊悚之能事，否则有什么理由不让夏尔看到呢？他全身上下还有哪里没被夏尔看过吗（腐）？！啊啊，正所谓女为悦己者容，塞巴斯酱与夏尔之间果然还是存在着某种惺惺相惜的暧昧，没有任何人，希望心上人看到自己难看的样子……

只是可怜了恶棍天使安洁儿，




塞巴斯酱变身后的模样被她尽收眼底，虽然我们不能通过安洁儿眼里的反光来窥知一二，却可以通过她那震惊到扭曲的表情来侧面感受当时塞巴斯酱的魄力。随着完成变身的塞巴斯酱的步步逼近，漫天突然下雪般飘满了漆黑的羽毛，塞巴斯酱的原型是乌鸦这一点不是没有过暗示，所以我们可以推测，或许他的真身有着一对骇人的巨大黑翅，而当时镜头所拍到的塞巴斯的一双脚上竟然穿着一双铿锵有力的高跟鞋！黑羽毛加高跟鞋？！这是神马情况？！难道塞巴斯酱其实是玩视觉系哥特乐队的吗？！难道他是魔界死亡重金属的摇滚主唱吗？！如果说变身后的塞巴斯酱手里还拿着皮鞭嘴上还抹着黑色的口红，我、我会相信的……！！！

十秒钟很快就过去了。呼哩哇啦把什么惨叫都哀嚎过一遍的安洁儿也就这样去见了阎王，然后夏尔睁眼，看到了恢复美型的塞巴斯酱，依然是那如坐春风的笑容，刚才发生的一切仿佛一场梦。最给力的执事塞巴斯酱靠着他对美的坚持，就此完成了二次元史上最秘而不宣的幻之变身……



## 美女野兽式神话变身

——《狼与香辛料》

东方的神话传说中，成精变人是一个非常重要的环节。不管是古代的中国还是日本，都有无数关于某某动植物经过修行而幻化成人的怪谈，异色且浪漫。不过中国的传说中，妖怪如果变成了人就会使彻头彻尾的人，绝对不会把某些会泄露秘密的部位暴露在外，日本按说也一样，但在这个时代，随着兽耳娘越来越受欢迎，再有什么东西修炼成了精也必然唯恐天下不乱那样将原本的动物耳朵与尾巴保留在人的身体上，不知活招摇过市之余，也形成了一种违和又趣味的萌感。

赫萝的身分是保佑麦田丰收的狼人，也就是说她原本应该是一匹狼的样子。因此在化身为少女后，赫萝的身上还是留下了狼耳与狼尾两大特征，当然她还有类似虎牙的两对利齿以及最令人心动的一种野兽标志——不穿衣服！喔喔喔！果然最为野性与天然的表现还是非赤身露体不能表现啊！什么叫回归自然？那就是舍弃一切人造的纺织品。在这里要奉劝那些喜欢在漫展上 Cos 赫

萝的姑娘，醒醒吧，不要再肤浅和放不开了，真的想要Cos到位的话，光有耳朵和尾巴可是不够的啊！不够的啊！快把那惺惺作态的衣服给……（下略，本文作者以熊吉的姿态被警察带走）

可惜的是如此自由的赫萝在遇到了商人大叔劳伦斯之后就毁了。两人一起开始旅行做生意之后，赫萝不得不入乡随俗地穿上了衣服，还把耳朵和尾巴隐藏了起来，顶多是在没人的时候，用毛茸茸的尾巴当个怀炉神马的……同时赫萝是那么可爱，那么活泼，那几乎令人快要忘掉她的本质并非人类。然而越来越像人的赫萝，后来终于还是为了保护重要的人——劳伦斯而变身，现出了她身而为狼的原型。

"汝啊……别再看了。"相信对所有喜欢狼辛的朋友来说，这都是一句难忘的台词，来自赫萝变身之后劳伦斯目不转睛的惊愕，又将赫萝人性化的一面、小女生的姿态表露无疑。也就是因为有了这样的不同，"变身"才并非完全是一件令人兴奋的事情，有时候它代表的并非能力，而是一种无奈、不得不为之的责任。基本上赫萝的每一次变身都是为了劳伦斯，为了救他出苦海，或是为了帮他追讨回钱云云。变身后的赫萝是一头巨大无匹的狼，除了声音之外哪里都没有那个大胃傲娇萌娘的影子，取而代之的是狼神的威风凛凛。这时的赫萝，攻击力霸道，跑得比风还快，无疑成为了劳伦斯这个奸商最给力的金手指。在经历了最初变身时候的生涩之外，后来对劳伦斯而言，狼样的赫萝与少女样的赫萝已经是不可分割的两位一体了，她们都是他的好搭档，一个可以让他萌，一个可以让他骑；一个可以陪他聊天解闷，一个可以为他披荆斩棘……

随着剧情的发展，在狼辛的剧情里还出现了类似赫萝一样的"神明"，同样拥有"原形"与"人形"两种姿态，同样离开了只知嗜血的同类而与人类一起生活在文明的社会。赫萝与劳伦斯最终还是会在一起的吧。美女野兽式的变身之于他们并非对感情的离间，而是抵达幸福彼岸的必经之路。第二季的故事了劳伦斯问出"神明与人类在一起的例子，有吗"已经说明了一切。这幸福的预感不禁又让人想起了那句经典台词：当妖有了人性，他就不再是妖，而是人妖。（编：……你就非要破坏气氛吗？！）



## 双重人格切换式变身

——《十字架与吸血鬼》

多重人格向来是动漫的热门话题，两个乃至N个灵魂共享一个身体早已经不是什么新鲜的设定。如果一个人一会儿这个性格，一会儿那个性格，一会儿喜欢姑娘，一会儿热爱搅基……是不能称之为变身的，因为变身变身，重点在于变的必须是"身"才行。看看本文所举的例子，概莫如是。然而有没有想过，有时候过于强烈的内在竟会影响外在发生相应的改变？著名后宫灵异卖肉之作《十字架与小裤裤》的女主角赤夜萌香便是一例。

萌香的身份是吸血鬼，不过她的力量却被不离身的十字架给封印住了，只有男主角方能实现解套。这个时候的萌香统称"表萌香"，有着粉红色的头发和甜美可人的性格，虽然没有战斗能力，但是凭借美好的外形和美好的性格就已经能秒杀一片宅男！更别说她还那么努力地在整个故事里露小裤裤露小裤裤和露小裤裤。萌香的变身发生于十字架封印的解除之时，那一刻，表萌香被里萌香所取代——凛冽、傲慢、彪悍、霸道……完全是个与表萌香相反的强力御姐啊！也就是在这个时候，萌香才能够完全发挥她"最强吸血鬼"的过人妖力。为了更好地体现表里之间的诧异，里萌香的头发被设计为冷酷的白色而非萌萌的粉红，个头也较表萌香来得更高，尤其必须一提的，是胸围！是胸围啊！表萌香的胸围尺寸本来有C，而在她变成里萌香的时候就会上升到精益求精的D！！！可以说仅凭这一点她就是变身史上的最强战力。你觉得孙悟空变成超级赛亚人很酷？你觉得银河美少年飒爽登场很帅？真是可笑至极！试问：他们有D罩杯吗？！（编：……他们为什么要有！！！）



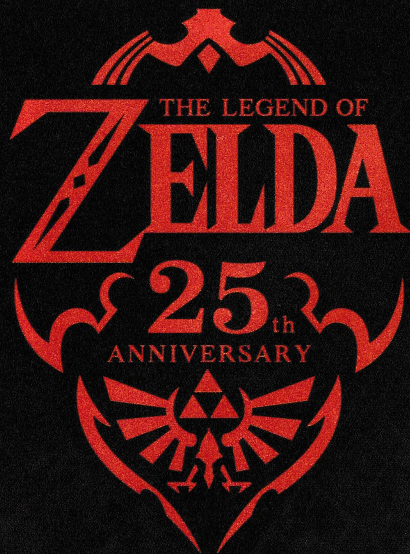

基本上表萌香和里萌香的切换是不由自主的事情，因为要看十字架是否被取下。表里萌香在戏份配置上也是各司其责，表的负责卖萌与治愈，里的负责帅气与战斗。相辅相成，缺一不可。乍看之下里萌香做的都是些力气活，挺吃亏的，但是身为御姐的她，却也以其独有的方式喜欢着人渣男猪。萌娘的爱情总是天然无垢的，御姐的爱呢？那当然是傲娇又别扭的啊！萌香的变身不仅能够带来身材上的震撼与精彩的战斗场面，还强势补完了这部后宫片的一大萌要素。

不过，虽然两位萌香以里、表互称，但是故事发展到后来却揭露了表萌香其实并非真实存在，而是萌香的母亲为了保护女儿而虚拟出来的人格，里萌香其实才是真·萌香。不过虚拟不虚拟并不重要。须知如果没有表萌香，里萌香之"里"也就谈不上；没有对天然萌妹的怦然心动，就体会不到对傲娇御姐的难以取舍。如果萌香一直都是白发飘飘的帅气形象，我们怎能体会到从粉红到苍白又切回粉红时的丰富多彩？表里萌香互相知道对方的存在，且互相对对方有所信赖，变身这件事，正代表着她们之间的羁绊。

## 后记

动漫世界中的变身现象实在是不胜枚举，如果还要算上超人绿巨人之类的美国英雄，汽车人霸天虎之类的外星机器人，奥特曼克塞号蒙面超人之类的特摄英雄……那恐怕就只有等笔者变身成为《游戏·人》的主编才能拔出足够的版面来完成了！浩瀚如海的变反映了大众心底普遍存在的激情与蠢动，反映了一种不甘平凡、渴望革新的上进理念。也许我们终究无法像幻想世界中的那些神人一样说变就变，但既然每一天都可以是崭新的，我们自然也可以通过努力，让今天的自己与昨天不同。用这样的方式，一点一点变作我们想成为的那种人，而不只是单纯地坐视岁月流逝，看头发和牙齿越变越少，皮肤越变越松弛肥肉越变越多，整个人越变越老……最后，请大家再次和我一起呼喊励志口号："我要变！！我要大变！！！"

文 清国清城 美编 一刀




# 永恒的绿衣英雄

## —塞尔达传说25周年特辑—

在岩田聪的GDC2011基调演讲中，打出了"《塞尔达传说》25周年"的口号，标志着围绕该系列的各种庆祝活动与纪念之作即将大规模展开。过去，任天堂曾为马里奥庆祝了20周年、25周年与FC MINI的特别纪念，但是围绕《塞尔达传说》的周年纪念却不多。今年恰逢任天堂要在传统游戏上大展拳脚，作为任天堂历史上业界评价最高的游戏系列，《塞尔达传说》被提到了新的高度。今年将会有《塞尔达》的几个关键之作推出，包括6月份的《塞尔达传说 时之笛3D》和年底的《塞尔达传说 天空之剑》。前者是系列最经典之作的重温，而后者象征着系列新的开始。在系列诞生四分之一个世纪的今天，风采依旧的《塞尔达》将谱写新的传奇。



# Part 1 2D时代





时代在变，经典永恒。在那个叫做海拉尔的幻想世界里，每当有危机出现，就会诞生一个名为林克的绿衣少年，为了解救塞尔达公主，拯救王国的危机而展开冒险。

海拉尔自古流传着创世三女神遗留的神器——“三角力量”，分别由代表“力量”、“智慧”与“勇气”的3块小三角形组成。集合三块小三角形成的大三角力量可以实现触摸者的愿望，甚至可以改变世界。但是如果触摸者不具备三角力量所代表的三种美德，大三角就会再次破碎变成3块小三角，最符合触摸者特质的小三角留在其手背上，而其余2块将自行嵌入符合各自特质者的手背上。

围绕着三角力量的传说，在海拉尔大陆上演绎了一次又一次的冒险故事。虽然每个时代的冒险都不一样，但总是有一位名为林克的绿衣少年，一位塞尔达公主，以及一个率领邪恶势力的卡农，他们分别代表了组成三角力量的“勇气”、“智慧”与“力量”……

这就是游戏之神宫本茂为我们创造的幻想世界，他的灵感来自宫本茂童年时的冒险生涯。成长于京都乡间的宫本茂将童年时智斗村口恶犬、密林里的洞穴冒险、古遗迹的寻宝探险等经历变成了一个让数百万玩家为之着迷的游戏。因为成长的环境不同，大多数现代人无法和宫本茂经历同样的山野冒险，但是却可以通过他的游戏，在游戏中体会引人入胜的神奇冒险。



## 传奇的原点：塞尔达传说

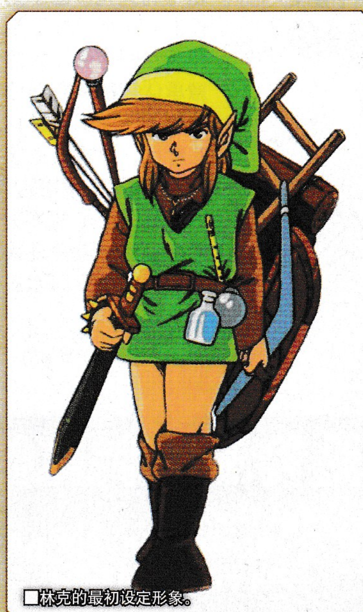
1986年，由于全球芯片供应量紧张，芯片成本飙升，任天堂为了降低游戏卡带的生产成本，经过一年多的研发之后推出了FC磁碟机。为了提升该主机的销量，与其同步发售的游戏有7款，其中主打之作就是《塞尔达传说》，由《超级马里奥兄弟》两位主要制作者宫本茂与手冢卓志再次联手开发。虽然两款游戏由同一个团队制作，但是侧重点不同，《马里奥》是线性设计，玩家按照既定的版面设计从左跑到右即可。而《塞尔达》则是非线性的开放式设计，注重探索与解谜。在原本的设计方案中，玩家一开始就有剑可用。召集一些玩家进行测试体验之后，很多人抱怨在游戏里不知该干什么，在迷宫里又很容易迷路。宫本茂不仅没有把这些抱怨听进去，反而把刚开始时的剑也取消了，逼着玩家自己去寻找探索，他相信这样可以促进玩家之间的经验交流，形成口耳相传效应。



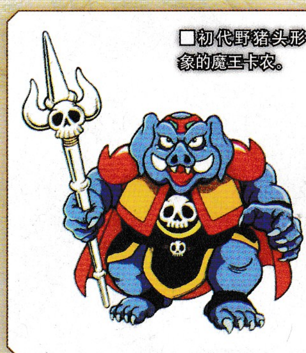

▲《塞尔达传说》原作封面上写的全名是《海拉尔幻想 塞尔达传说》。

宫本茂将《塞尔达传说》的世界形容为“可以塞进抽屉里的小小箱庭”，是一个麻雀虽小、五脏俱全的精致世界。而塞尔达公主的名字来自美国天才作家菲茨杰拉德的妻子，宫本茂说：“她是一个著名的美女，我很喜欢她名字的读音，所以就把她的名字用在了第一款《塞尔达》游戏。”

《塞尔达传说》充分利用了FC磁碟机的特性，128KB的磁碟容量远远超过了当时普通的FC卡带容量，但是对于这款新类型游戏来说仍然不够用，所以游戏中全部使用片假名。由于FC磁碟机可以写入数据，所以可以存档，不用像其他FC游戏那样以密码接档。后来该作推出了美版，但是FC磁碟机没有在美国推出，所以美版使用了特殊卡带，采用“内存管理控制器”（简称MMC）芯片，加大卡带ROM的容量，并使用电池供电的存储记忆体，使其能够保存进度。它也是FC上第一款使用电池记忆型卡带的游戏。美版《塞尔达传说》的卡带采用了高贵的金色外壳，彰显这款使用特殊芯片技术的高端大作的尊贵本色。为了突出这个卖点，包装盒采用了被削去一角的特殊设计，让玩家能看到里面金灿灿的卡带。



□林克的最初设定形象。



□初代野猪头形象的魔王卡农。



□美版的金色卡带。

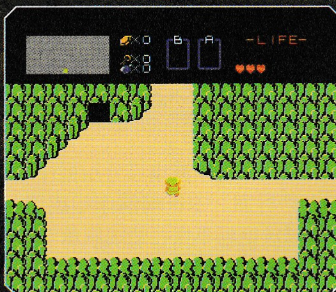
作为FC首张“金卡”的《塞尔达传说》果然大受追捧，成为北美首款销量突破百万的FC游戏（此前的《超级马里奥兄弟》为美版主机的附赠游戏）。美国任天堂为本作投入了最高规格的广告，第一支广告的预算就达到了500万美元，是普通广告的四五倍。本作后来被《GameInformer》杂志评为“史上200大最佳游戏”之首，在《EGM》杂志的“史上200大最佳游戏”中排名第五。

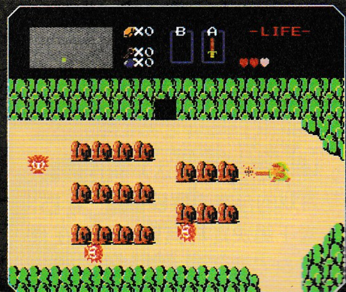
## 塞尔达传说

| 平台 | FC磁碟机 |
|---|---|
| 发售日 | 1986年2月21日 |
| 销量 | 651万 |

游戏讲述少年林克在海拉尔的某个小国旅行途中，拯救了被魔物袭击的老婆婆，原来她就是公主的奶妈茵帕，她诉卡农魔王攻陷了王国，抢走了三角力量，不过塞尔达公主将智慧三角力量分成了8块，隐藏在王国各地。于是为了打倒卡农，拯救公主，林克踏上了寻找8块智慧三角力量的冒险之路。

《塞尔达传说》打破了当时大



多数游戏以战斗为目的的游戏设定，探索成为本作的关键。通常是在A点寻找某个道具到B点使用，这至今仍是冒险类游戏的基本设定。任天堂并未在本作中使用其已经熟练掌握的背景卷轴技术，每个场景都是由单个画面组成，走到边缘就进入下一个场景。整个世界是由16×8共128个画面构成，智慧三角力量分别藏在8个地下迷宫。林克有回旋镖、弓、炸弹、蜡烛、法杖等道具可用，作为主力武器的剑只能突刺攻击。为了突出FC磁碟机的大容量优势，本作的内容丰富度与耐玩度都令人交口称赞。进行二周目时整个关卡配置与一周目完全不同，难度大大提高，后来被称为“里塞尔达”。

《塞尔达传说》以其丰富的隐藏要素而在当时成为玩家中的火热话题，并因而促进了游戏杂志业的发展，不仅日本的一些同人游戏志因刊登本作攻略而大热销，美国任天堂也因为看到玩家对本作强烈的攻略需求而决定发行官方杂志，这就是单期发行量曾达到数百万本的《Nintendo Power》。

# 异类的正宗续作：塞尔达传说2 林克的冒险

虽然挂上了系列正统作的序号，《塞尔达传说2 林克的冒险》却较少被人们提及。理由是该作与人们所熟知的《塞尔达》有太大的不同。实际上，本作是由另一个开发小组制作，宫本茂与手冢卓志都没有参与。而且本作的游戏方式也和系列作格格不入，在玩家中口碑不佳，因此虽然在标题中确实有“塞尔达传说2”，但玩家乃至任天堂官方都不大愿意承认它的系统正统地位，通常都不提其主标题，而将其直接称为《林克的冒险》。



◀与前作相比《林克的冒险》中的林克明显更具美式设定感觉。

本作也是系列史上少有的、没有近藤浩治参加音乐创作的游戏，前作的音乐都没有沿用，而本作的音乐因为风格差别太大，因而也没有被沿用到之后的系列作中，成为一款孤立的游戏。尽管如此，本作还是被《Nintendo Power》评为1988年最佳游戏之一，后来在该杂志评选的FC史上最佳游戏中，本作排名12。





■《林克的冒险》的杂志广告。

## 塞尔达传说2 林克的冒险

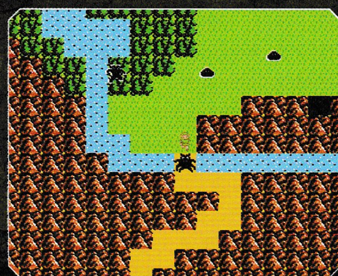
| 平台 | FC磁碟机 |
|---|---|
| 发售日 | 1987年1月14日 |
| 销量 | 438万 |

本作虽然被排斥在系列正宗之外，但是剧情却与前作紧密衔接。讲述林克打倒卡农后，海拉尔因为受到卡农残留的邪恶气息侵蚀而逐渐荒废。几年后，16岁的林克突然发现手臂上出现了三角力量的标志，据茵帕所说，这与古代海拉尔王室发生的悲剧有关。这次，林克的目标是唤醒被古代魔法封印而长眠的初代塞尔达公主，并继承失落的勇气三角力量，找到6座神殿，解开大神殿的结界。

《林克的冒险》最大的变化是从俯视视点变成了横卷轴视点，地图画面则是与当时常见的RPG相同。游戏的动作性较强，更像当时流行的平台动作游戏，林克有跳跃、下蹲、上下段攻击等动作，还有2种剑术和8种魔法可以掌握，魔法不仅可用来攻击，也是解谜的必备能力。本作还增加了经验值系统，可以升级攻击力、魔力与体力，最高可升至8级。




本作的画面在当时而言可谓华丽，400多万套的销量也令人满意。后期还有不少其他厂商的游戏模仿了本作的设计，那种在世界地图上探索，进入特定地点后就切换为横卷轴画面的处理方式在FC后期相当常见。


◀本作的地图画面与标准日式RPG无异。



▶战斗画面变成了横卷轴平台动作游戏。

# 2D时代顶点：塞尔达传说 众神的三角力量

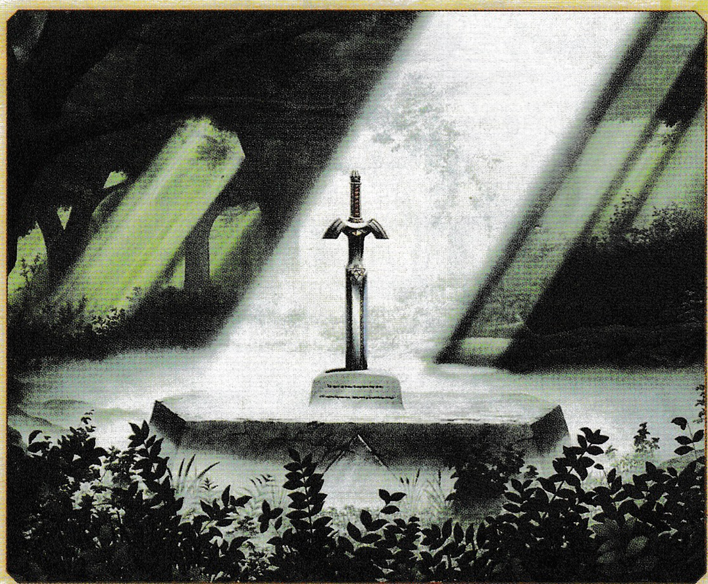
1988年，《塞尔达》新作启动，但是游戏的开发进展较慢。一年后，任天堂干脆决定将其转移到正在开发中的SFC上。这次不再是二代的团队，而是由一代主力团队再次接手，宫本茂与手冢卓志分别担任制作人和导演。由于前两作的成功，任天堂决定将本作打造成展示SFC性能优势的标志性大作，投入了可观的预算，游戏的开发周期也达到了三年之久，这在当时是相当奢侈的漫长周期。

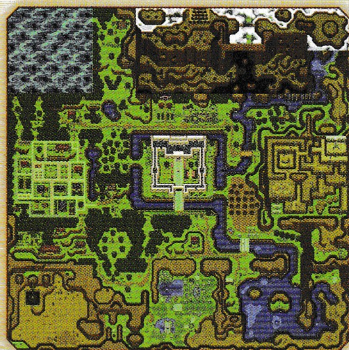
当时多数SFC游戏卡带的容量只有4Mbit（512KB），而本作是最早突破8Mbit容量的SFC游戏之一，任天堂用更大的游戏容量创造了一个广阔的世界让林克探索。与《超级马里奥世界》一样，本作使用了一种简单的图形压缩方法，将场景中的很多图块从SFC的原生16位

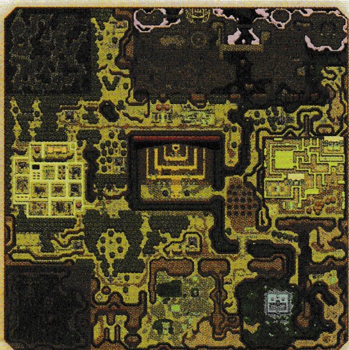
色压缩到8位色，这样可以大大降低游戏所占的容量，不过也导致画面不够鲜艳。实际上SFC时代的很多大容量RPG都采用了这种压缩方式，所以SFC的很多RPG都给人以画面较为灰暗的感觉。

本作的剧本作者是当时刚加入任天堂不久的田边贤辅，小泉欢晃负责说明书中讲述的背景故事。本作故事发生在遥远的过去，其实在当时的设定资料中并没有说明主角名为林克，因为时代背景与前两作不同，如果名字还叫林克，那就说不清林克到底是什么身分了。不过在游戏发售后，由于主角造型与过去的林克一模一样，所以玩家都叫他林克，任天堂也习惯地称之为林克。后来考虑到系列在剧情自由发展方面的需要，就设定了“每个时代都有不同的林克出现”的系列背景。本作美版在翻译的时候消除了许多与宗教有关的内容，包括将副标题“众神的三角力量”改为“A Link to the Past”。任天堂为本作制作的广告片中，首次聘请真人扮演林克，而扮演者并非少年，而是16岁的女高中生。

《众神的三角力量》发售后获得全球媒体绝赞。至今仍被认为是2D时代《塞尔达》的最高杰作，当时《FAMI通》对其评分为39分，是其创刊以来评分最高的游戏。在《Nintendo Power》的最受欢迎游戏排行榜中，本作连续五年霸占榜首，直到SFC退出市场时，仍停留在榜首位置。后来本作还在北美推出了廉价版，获得了近百万的销量。2005年IGN评选的“TOP100游戏”中，本作排名11，读者投票为排名第五。次年《娱乐周刊》将其评选为史上最佳游戏。









## 塞尔达传说 众神的三角力量

| 平台 | SFC |
|---|---|
| 发售日 | 1991年11月21日 |
| 销量 | 461万 |

故事讲述在遥远的古代，传说海拉尔存在拥有全能神力的黄金。某日通往黄金所在地点入口被发现，但是前往圣地者都一去不回，从入口中还涌出了邪恶力量。原来，圣地的魔王卡农正计划征服海拉尔大陆。于是国王命7贤者将入口封印，但是被卡农化身的祭司阿古尼姆解除，国王与6名贤者的子孙均遭杀害，第7名贤者的后人塞尔达公主也岌岌可危……在一个暴风雨的夜晚，神秘求救声将林克从睡梦中唤醒，他的叔叔先行一步冒着暴雨外出，但是迟迟未归，林克也顺着叔叔的脚步走向求救声传来的地方……

本作在很大程度上确立了今后2D《塞尔达》的游戏形态，从画面风格、游戏系统到场景构造都成为2D《塞尔达》的标准。本作的画面对SFC的机能来说不算出彩，但是活用16位机性能做出的许多效果令人难忘，从林克走进暴风雨的那一刻，大雨瓢泼、电闪雷鸣，立刻让人感觉到海拉尔世界的存在感，而且本作的音乐水准极高，玩过游戏后有种余音绕梁的感觉。游戏是由光与暗两个平行世界组成，光之世界就是海拉尔，而暗之世界是受卡农欲望影响而沦落的圣地。两个世界格局基本相同，彼此会互相影响，林克通过魔镜在两个世界之间穿梭，在解谜部分融入了时空关联的因素。两个世界组成的游戏规模非常庞大，场景变化也极为丰富。林克标志性的回旋斩在本作中首次登场，新增的蛙鞋、飞马靴、捕虫网、隐形斗篷、魔法粉等道具给玩家以持续不断的惊喜。





# Part2 掌机时代







国内的大多数《塞尔达》饭应该都是从掌机开始接触这个伟大的游戏系列，FC磁碟机在国内凤毛麟角，SFC也不多见，直到GB的《塞尔达传说 梦见岛》，我们才有幸接触任天堂的这个镇社之宝。

说起掌机时代的《塞尔达》，不得不提SRD公司。创办于1979年的SRD公司是任天堂的亲密合作伙伴，最初是卖CAD软件，后来也为任天堂开发游戏。该公司总部在大阪，而京都总部却是在任天堂总部大楼里。该公司社长中乡俊彦和主力程序员森田和明都是掌机化《塞尔达》的主要创作人员，中乡俊彦与宫本茂和手冢卓志三人曾被称为任天堂的“黄金三角”，其地位之高可见一斑。不过最初掌机化的《塞尔达》只是一个不受重视的项目，虽然在手冢卓志的要求下从一个业余项目变成了正式项目，任天堂只给了小组两台开发机，宫本茂甚至不知道该项目的存在。

《梦见岛》获得了巨大的成功，该作与后来GBC的《梦见岛DX》总销量超过600万套，超过了之前的任何一作。从此掌机《塞尔达》在任天堂达到了与家用机版平起平坐的地位。



# 掌上传奇：塞尔达传说 梦见岛

《梦见岛》项目最初是一个未经批准的非正式项目，当时GameBoy的开发工具包只有几套，SRD公司的程序员森田和明用其中的一套开发了一款类似于《塞尔达》的游戏，用它来试验GB的性能潜力。任天堂的其他程序员会在闲暇时为他提供一些帮助。在《众神的三角力量》发售后，手冢卓志提出要开发掌机版《塞尔达》，并得到批准。他本来想制作《众神的三角力量》的移植版，但是做着做着就变成了一款原创新作。

手冢卓志表示，《梦见岛》开发初期自由自在的创意发挥是该作的内容"无所限制"的主要原因，于是萌生了加入马里奥、路易和卡比的想法。游戏的剧本作者是小泉欢晃，他提出了梦中之岛的概念，与村民之间的交流也是由他创作。青沼英二认为，《梦见岛》是第一款拥有"出色剧情"的《塞尔达》，这要归功于小泉欢晃的浪漫主义。手冢卓志对本作游戏世界观与角色的灵感来自当时的热门美剧《Twin Peaks》，该剧讲述的是一个小镇中区区数人之间的故事。受该剧影响，本作的角色大多被刻画为那种"很可疑"的类型，这种特点也延续到后来的《塞尔达》。本作的很多内容都在后来的《塞尔达》新作中被套用，比如森田和明制作了一个钓鱼的迷你游戏，后来也出现在《时之笛》。田边贤辅设计的物品交易功能也被沿用。本作的音乐由当时任天堂第一开发部的两名女性员工创作，分别是《银河战士》的音乐制作人滨野美奈子和《瓦里奥》的音乐制作人石川こずえ，音效制作是户高一生。







在美国，任天堂对本作展开了声势浩大的宣传活动，包括举办环游全美的火车巡游比赛，活动持续三天，参加者在火车上比赛通关速度。这次活动不仅是用来宣传本作，也是证明GB超长的电池续航能力与便携优势。

《梦见岛》被《EGM》杂志评为GB史上最佳游戏，《华盛顿邮报》盛赞任天堂"创造了一个掌上传奇"，《每日新闻》也刊载文章大赞本作的音乐与剧情。当时人们对本作最不满的是没有彩色画面，后来随着GBC的推出，任天堂弥补了人们的遗憾，推出了彩色版的《梦见岛DX》，获得了业界更高的评价。《Nintendo Power》杂志将其评为史上最佳GB/GBC游戏第二名。在《吉尼斯世界纪录》评选的"史上最重要及最具影响力50款游戏"中，本作排名42。

## 塞尔达传说 梦见岛

| 平台 | GB |
|---|---|
| 发售日 | 1993年6月6日 |
| 销量 | 383万 |

由于在开发之初就没想过要做成系列正统续作，本作在剧情上充满外传色彩，故事讲述林克打倒卡农之后，为了继续提高剑术修行而四处旅行。在他返回海拉尔的航行途中，突遭暴风雨……当林克醒来时，发现自己在一个陌生的小岛上，一位长相酷似塞尔达的少女将他救回村子里。于是在这座柯弗林特岛上，林克开始了神奇冒险，到后面，我们才知道游戏的副标题就是本作最大的剧透……



作为一款掌机游戏，本作的剧情深度令人拍案叫绝。在游戏的最后，如果叫醒风之鱼，驱逐了噩梦，整个梦境世界都将消失，梦见岛上善良的普通居民们也将灰飞烟灭，拯救世界的结果却是让世界消失，这种悖论折磨着玩家，但在逻辑上却也无懈可击。

本作在系统上也有一些重要创新，比如在俯视视点的传统设定下首次加入跳跃功能，后来在《时之笛》中大放光芒的洋笛系统也是在本作中首次引入。以梦为主题的本作也有一些警醒意义，比如：道具店里的道具可以偷走，不过此后将终生为贼，林克的名字被强制改为"THIEF"（盗贼），而且要是再进那家道具店会被店主打死。

## 塞尔达传说 梦见岛DX

| 平台 | GBC |
|---|---|
| 发售日 | 1998年12月12日 |
| 销量 | 222万 |

《梦见岛》发售5年后，为了展示新上市的GBC掌机的彩色魅力，任天堂推出了重制的《塞尔达传说 梦见岛DX》。除了变成彩色画面外，主要是增加了一个新迷宫，其中的谜题与颜色有关。而且该作插在GB上也能运行（当然没有彩色画面）。



# Capcom的双重经典：塞尔达传说 神秘果实

1990年代末，Capcom设立了Flagship工作室，最初的主要业务是专门负责剧本创作，并逐步扩大业务范围，成为Capcom与其他厂商合作的一个窗口。Capcom将其台柱冈本吉起委任为Flagship的社长，而冈本吉起希望在刚发售的GBC上有所表现，于是他找到了宫本茂，提出为GBC开发一款《塞尔达传说》。但是任天堂鲜有将其社宝交给其他发行商制作的先例，所以遭到宫本茂的拒绝。遭拒的冈本吉起提出要制作一款类似于《塞尔达》的原创新作与任天堂抗衡，本着冤家宜解不宜结的原则，当时已经被第三方们抛弃的任天堂决定拉拢Capcom。于是Flagship不仅获得了《塞尔达》新作的开发权，而且一签就是6款游戏，包括两款基于任天堂原作的重制版，以及4款原创新作。冈本吉起希望这些游戏接连不断地推出，每隔四五个月就发售一部新作。其中的第一款游戏就是FC的《塞尔达》第一作重制版，目的是让现在的孩子们感受经典魅力，并以此测试市场反响。

Capcom的这款GBC《塞尔达》开发团队成员主要来自第一开发部，



新匹配起来，需要进行彻底的修改，而且因为GBC的分辨率与屏幕比例和电视机相比差别很大，如果将原作原封不动地搬过来，同一个版面无法完全显示，诸如楼梯、墙壁上的线索都有可能看不到。所以干脆将游戏的关卡构造也全部改变。

一年多来，这款GBC《塞尔达》花掉了大笔金钱，却一无所成。沮丧的冈本吉起只能向宫本茂求助，经点拨之后，决定将为首的是导演藤林秀磨，他认为不应该拘泥于《塞尔达》原作，因为当时该作的难度很高，而现在的玩家们普遍难以接受高难度游戏。所以在开发过程中，为了照顾新玩家们，游戏一点一点的变化，到后面整个世界地图变得与原作完全不同。要将新地图与原作的故事和系统重其制作成“力之章”、“勇气之章”和“智慧之章”三部曲，在1999年任天堂的Spaceworld展会期间，其中的“力之章”公布了试玩版。冈本吉起构思了独特的游戏结构：玩家可以从任何一作开始玩起，根据其所玩第一作的剧情发展，将影响到之后两作的故事走向。共10名剧本作者参与了三部曲的剧本创作，后来精简为两部曲。“力之章”变成了“大地之章”，“智慧之章”与“勇气之章”变成了“时空之章”。由于数次变更，等游戏快做好的时候，GBA都快发售了，Capcom决定增加对应GBA的特殊内容。

本作虽然并非任天堂制作，但是获得业界极高评价。《Nintendo Power》与IGN均给出满分评价，IGN的Chris Carle说本作是“GBC有史以来的最佳游戏”。




## 塞尔达传说 神秘果实 大地之章/时空之章

| 平台 | GBC |
|---|---|
| 发售日 | 2001年2月27日 |
| 销量 | 396万 |

与任天堂掌机上的许多双版本游戏不同，厚道的Capcom为《塞尔达传说 神秘果实》的两个版本制作了完全不同的故事与角色，二者只有系统是共通的，玩家可以从任意一章玩起，通过交换密码与另一个版本联动。《大地之章》中，大地的四季混乱，场景经常随着季节而变化，林克的目标是让四季恢复正常。《时空之章》则是时空混乱，



场景会因为时空而变化，林克的目标是恢复时空秩序。将其中一款游戏通关后，通过密码继续玩另外一款游戏，就会根据玩家之前的行动而出现不同的故事发展。所以根据玩家玩两款游戏的不同顺序，会有不同的游戏体验。

本作的游戏系统与《梦见岛DX》非常相似，基本操作乃至画面和音效都很接近。《大地之章》分为地上世界和地下世界，《时空之章》分为现在世界与过去世界，前者以隧道相通，后者以时空蛀洞相通。两款游戏的侧重点也有所不同，前者注重动作，后者注重解谜。


《大地之章》同一个场景的四季变化。

## 多人同乐的惊喜：塞尔达传说 众神的三角力量与四人之剑

《塞尔达传说 神秘果实》的成功合作增强了Capcom与任天堂之间的亲密关系。在当时，山内溥即将退位，岩田聪被指定为新一任社长，任天堂进入了与第三方全面修复关系的历史新时期。掌机是任天堂重新拉拢第三方的利器，因为掌机游戏成本低、利润高，而且任天堂雄霸掌机市场，为掌机开发游戏对于第三方与索尼之间的关系也不会造成太大影响。所以Capcom与任天堂之间在《塞尔达》掌机版方面继续加强合作。虽然Capcom原先与任天堂签署的6款《塞尔达》合作开发协议已经改动，减少了游戏数量，续作计划还是在《神秘果实》之后立刻上马，再次由藤林秀磨担任导演。

新作将平台转到了GBA上，Capcom与任天堂决定将SFC的《众神的三角力量》进行重制，使用了原作的大量现成素材，只是对一些宝物位置进行修改，并加入《时之笛》的语音。同时为了提高本作的吸引力，Capcom在手冢卓志、森田和明等人的监督下，专门针对GBA的联机功能而设计了多人游戏模式“四人之剑”，为了这个附加的内容，原本正在制作的《塞尔达传说 小人帽》暂时中止，开发人员都赶来为之助阵。船水纪孝、须藤克洋等名制作人都参与其中。为了让玩家充分感受到多人游戏的必要性与趣味



性，本作必须通过多人合作才能将游戏推进，而且谜题本身会根据联机玩家的数量而自动调整，如果二人联机，就会出现必须二人合作的谜题，如果四人联机，就会有必须四人合作才能通过的谜题。《四人之剑》的画面与重制的《众神的三角力量》明显不同，采用的是类似于《风之杖》的设计。

宫本茂在E3 2002的发布会中首次公布本作，并且在舞台上与Capcom的冈本吉起、NBGI的盐泽兼人、世嘉的名越稔洋一起玩四人模式，此举不仅是为了宣传游戏本身的乐趣，也是旨在表达任天堂重新团结第三方的诚意。与以往作品不同的是，本作是在2002年底线发行美版，之后才轮到日版。

首次以多人同乐为主题的《四人之剑》获得了业界的超高评价，Metacritic统计的平均分高达95分，曾被IGN评为E3 2002的最大惊喜之一。可惜由于其主体毕竟只是一个重制游戏，所以销量远不如《神秘果实》。

# 塞尔达传说 众神的三角力量与四人之剑

| 平台 | GBA |
| --- | --- |
| 发售日 | 2002年12月2日 |
| 销量 | 189万 |

本作收录的《众神的三角力量》与原作相比变化不大，当时围绕本作的话题都集中在《四人之剑》的身上。本作可2～4人合作，4名林克的颜色分别为绿、红、蓝和紫。游戏的目的是一起收集卢比，收集足够的卢比就可以从大精灵那里获得钥匙过关。游戏的关卡只有4个，但是关卡的构造会随机变化。过关



后获得最多卢比的玩家会得到特殊奖励。玩家同时只能带一种道具，在道具寄存点才能换道具。本作还首次出现了小人帽这种特殊道具，这显然是直接采用了当时已经在开发的《塞尔达传说 小人帽》的创意。2004年3月任天堂还在NGC上推出了本作的加强版，延续《风之杖》的游戏风格，将NGC与GBA的联动乐趣发挥到极致。在该作中除了



1P是用NGC手柄来控制，其他玩家都是用各自的GBA连接NGC游玩，可在各自GBA屏幕上看到游戏画面。虽然该作销量并不高，但被公认是NGC的最佳多人游戏之一。

# Capcom最后一击：塞尔达传说 小人帽



Capcom的Flagship工作室完成《神秘果实》之后，紧接着开始为GBA开发《塞尔达》新作。在制作中途，为了支援《四人之剑》，该作一度暂停。《四人之剑》发售后才恢复制作。本作的导演仍是藤林秀麿，制作人是Capcom首席制作人稻船敬二，之所以由他接替，是因为在《神秘果实》中担任制作人的船水纪孝辞职。掌机的《塞尔达》曾被戏称为Capcom的诅咒之作，Capcom的多个最高制作人都是在完成该系列新作之后不久即退社，《神秘果实》发售后不久冈本吉起退社，《四人之剑》发售后不久船水纪孝退社，《小人帽》之后藤林秀磨退社并加入任天堂，最后连稻船敬二都离开了Capcom。当然这些都是巧合，与游戏本身无关。

Capcom与任天堂以掌机版《塞尔达》的合作为契机，双方的关系一度如胶似漆，在2002年Capcom决定由NGC独占《生化危机》全系列，但是这有些亲密过头的合作却是以Capcom的严重亏损为代价。到《塞尔达传说 小人帽》发售时，任天堂与Capcom都坠到了历史最低谷，《小人帽》也以100万套的销量创下系列新低。原本在Capcom和任天堂的合同中还有几款《塞尔达》新作将陆续开工，但





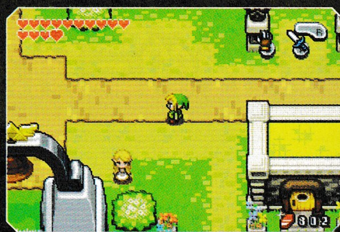
《小人帽》的惨淡销量断绝了二者继续合作的可能。话虽如此，《小人帽》的业界评价并不低。GameSpot、GameSpy和Nintendo Power都将其评为2005年最佳GBA游戏，模仿《风之杖》风格的游戏画面获得绝赞，音乐质量更被GameSpy赞叹为GBA的极致水准。最大的不足是游戏流程太短，不到10个小时即可通关。

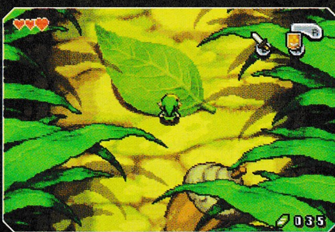
# 塞尔达传说 小人帽

| 平台 | GBA |
| --- | --- |
| 发售日 | 2004年11月4日 |
| 销量 | 100万 |

本作的故事与实验性质的《四人之剑》密切相关，背景故事围绕四人之剑的诞生。少年林克为了寻找传说中的小精灵皮克尔，解开塞尔达公主的诅咒，于是借助小人帽把自己缩小，于是一场在正常世界与迷你世界里穿梭的神奇冒险开始启程……

长得像鸟、而且会说话的小人帽艾赛罗是本作的关键，通过它就可以让林克缩小，进入到迷你世界。在缩小状态下，周围将危机四伏，普通的小动物都将变成可怕的巨兽，原本熟悉的地方变得巨大化之后，给人强烈的新鲜感，污水坑变成大河，小草丛变成大树林。而有些谜题需要通过缩小状态与正常状态的结合才能解开。本作也新增了一些有趣的道具，比如可以挖土的鼹鼠手套，可以将敌人和道具吸进去的旋风瓶等等。







# 触摸时代：塞尔达传说 幻影沙漏







Capcom与任天堂之间经过数年的亲密合作之后，随着双方都逐渐走入困境，彼此间的合作关系也在渐渐淡化。在《小人帽》制作后期，任天堂意识到不能将掌机版《塞尔达》完全交给Capcom，而且当时NDS正在研发中，需要《塞尔达》那样的大作吸引核心玩家，于是任天堂开始策划自己的《塞尔达》新作。

《塞尔达传说 幻影沙漏》从2004年5月启动，当时是准备制作成类似于《四人之剑》的多人游戏。在2004年10月召开的秋季战略发布会上，宫本茂说："我们正准备将《塞尔达 四人之剑》带到NDS上。"在E3 2005的访谈中，青沼英二确认NDS的《塞尔达》确实正在开发中。2006年的游戏开发者大会基调演讲中，《幻影沙漏》首次正式公布。当时任天堂宣布该作将于2006年末发售。

《幻影沙漏》虽然是属于任天堂

自己开发的游戏，但是《四人之剑》的团队也参与其中，藤林秀磨为本作撰写了剧本。第一个游戏原型与后来完全不同，主要游戏画面显示在上屏幕，触摸屏只有一张地图。不过开发者们认为这样操作与画面就分离了，不能显示出触摸屏的特色，于是决定将上下画面调换，他们相信这样更容易吸引喜欢简洁画面的日本玩家。

青沼英二在E3 2007接受记者采访时承认《风之杖》销量不振让他很沮丧，但他仍然希望延续那种清新的卡通风格，同时表达了对《幻影沙漏》的深切希望，他相信本作为《塞尔达》打开了新的出路，以全新的操作方式为已经上了年纪的"《塞尔达》系列"带来了新鲜感。

任天堂明显是为了吸引新玩家而对很多地方进行了简化设计，业界对此褒贬不一。英国CVG网站认为本作超越了《风之杖》，IGN和Gamespy将其评为2007年最佳NDS游戏，1UP网站将其评为最佳冒险游戏，美国"游戏开发者选择奖"、"互动成就奖"和英国权威的"金摇杆奖"都将其评为2008年最佳掌机游戏。

## 塞尔达传说 幻影沙漏

| 平台 | NDS |
|---|---|
| 发售日 | 2007年6月23日 |
| 销量 | 413万 |

任天堂将《幻影沙漏》设定为《风之杖》的续作，无论是画面风格还是背景设定都延续了《风之杖》。故事发生在《风之杖》的数月之后，林克与公主正在航海冒险，不料公主再次被习惯性地掳走，这次虏劫她的是幽灵船。林克在拯救公主的过程中落海，漂流到了某个荒岛上，被妖精雪拉和老人西翁所救。为了寻找公主，林克与航海家莱茵巴克飘洋过海，到4个海岛冒险。

本作多方面活用了NDS的触摸屏特性，比如玩家可以画出沙漏的形状打开特定的门，在海上航行的船也是通过画出线路的方式前进，还可以用触摸屏控制林克的回旋镖。点触屏幕上的位置，林克就会朝那里移动，点击敌人就会朝敌人攻击，如果距离敌人比较远，还会采用跳砍攻击的方式。本作还加入了激烈的海上炮击战和登舰近战等新元素。游戏画面采用卡通渲染技术，与《风之杖》更加接近，两款游戏中的林克形象如出一辙。另外，因为《四人之剑》的多人游乐趣大获好评，本作也设计了双人游戏模式，对战双方轮流攻防，分别扮演林克与幻影武士，在迷宫中收集三角力量。一方收集，另一方则是阻止对方收集，享受对抗型游戏的乐趣。双人游戏每次最多12分钟，很适合掌机方便快捷的特点。



## 塞尔达传说 灵魂轨道

《幻影沙漏》之后，大半开发团队成员紧接着参与到续作中。青沼英二此次并未直接参与游戏制作，而是挂了个制作人的头衔，偶尔询问一些游戏进展状况，实际指挥权交给了名不见经传的岩本大贵。关于本作的副标题，原本美版标题是延续日版"大地的汽笛"的思路，定名为"灵魂的汽笛"，但是青沼英二表示这个名字"太诡异"，所以改为能同样表达火车主题的"灵魂轨道"。

岩本大贵希望对本作进行一些前所未有的革新，当时任天堂社内曾对火车主题有不少反对意见，认为这种蒸汽时代的产物与《塞尔达》的世界观不符。将主要交通工具从前作的船变成火车，是青沼英二的要求。他认为要一直看到大地，而且有那种距离目的地越来越近的感觉，那才是旅行冒险的感觉。使用火车的灵感来自青沼英二的儿子喜爱的一本书，书名是《无尽的轨道》。这是一部介绍铁道模型的书，有铁轨的搭建指南，还介绍了铁道延伸到山脉或河流时如何建造隧道和桥梁。青沼英二突然觉得这本书很适合《塞尔达》，所以提出了在新作中使用火车的建议，而且让玩家像搭建铁道模型一样自己设置铁道路线。不过在实际制作过程中发现，要保持建造铁路的自由感，同时又要让玩家知道该往哪个方向前进，这种平衡性设计很不容易。结果本作光是铁道系统的制作就花了一年多，最后的妥协方案是铁路原本就存在，只不过消失了，玩家要将其修复，这样虽然牺牲了自由度，但是不至于导致玩家不知何去何从。另外由于宫本茂非常喜欢《四人之剑》，所以本作也在他的明确要求下加入多人模式，而且可以4人玩，像《四人之剑》一样全部操作林克。






《灵魂轨道》的业界评价比前作稍低，销量也大幅滑落。不过也有不少媒体认为本作是掌机版《塞尔达》的一次新突破，英国《卫报》就认为本作与《幻影沙漏》相比是"巨大的飞跃"，《独立报》认为它"有无穷无尽的创新"。本作也被提名为2009游戏开发者选择奖的最佳掌机游戏。

## 塞尔达传说 灵魂轨道

| 平台 | NDS |
|---|---|
| 发售日 | 2009年12月7日 |
| 销量 | 261万 |

为了迎合游戏的火车主题，本作的林克虽然与《风之杖》中几乎一模一样，但是时代设定却是《风之杖》的百年之后。前作之后，林克建立了新海拉尔王国，而本作的很多角色都是前作角色的子孙。本作的林克是蒸汽火车实习驾驶员，为了成为正式驾驶员的任命仪式而前往海拉尔城，在仪式中却受到塞尔达公主的委托，带着她"私奔"。他们搭乘火车前往导致世界异变的神之塔，途中塞尔达公主被敌人掳走，但是其灵魂却飘回了王宫。为了取回自己的身体，塞尔达的灵魂与林克一起踏上冒险旅程——这就是"灵魂轨道"的名称由来。

"灵魂"与"轨道"都是本作游戏系统的特征所在，玩家可控制塞尔达的灵魂附体于幻影盔甲武士，在迷宫中可以操控被附体的幻影武士阻挡机关或穿过危险地带。有趣的是，那些被塞尔达附体的幻影武士们虽然有各自强大的特殊能力，但是仍留有塞尔达公主的小女生特质，魁梧的幻影武士看到老鼠时吓得不知所措，躲到林克身后的场面令人喷饭。而"火车"则是在地图上穿行的主要交通工具，



火车前进过程中还会碰到怪物袭击，用列车炮与他们战斗，解决各种陷阱与事件，让消失的铁路恢复，扩大冒险领域。

# Part 3 3D时代



在专门统计各媒体游戏评分的Gamerankings网站中，常年保留一个“史上最高分游戏”的板块，自从该板块开通直到今天，保持在榜首位置的始终是《塞尔达传说 时之笛》！虽然《横行霸道 IV》等来势汹汹的大作曾在短时间内将它挤下榜首，但到最后在榜首位置屹立不倒的始终还是《时之笛》。同样统计媒体评分的Metacritic网站上，本作也是惟一一款达到99分的游戏。在游戏历史上，没有谁比他更接近于“完美”的定义。这非凡的成就时刻提醒人们“《塞尔达传说》系列”的实力。虽然《时之笛》的销量在任天堂历史上连TOP20都进不了，但是在专业游戏开发者与游戏媒体看来，它是一个无法被超越的顶点！

“探索”是《塞尔达》的乐趣精髓，在2D时代，俯视的画面中一切尽收眼底，欠缺了探索未知事物的乐趣。将画面进化为3D，玩家才能更深刻地感受宫本茂童年时的探险生涯，体会那种在未知世界里，迈出每一步都可能有新发现的兴奋感。

1990年代中后期，3D技术的发展为《塞尔达传说》最关键的进化创造了机会。N64作为当时性能最强的3D游戏机，在多种游戏类型上确立了未来3D游戏的标准。游戏之神宫本茂再次定义了3D时代的游戏走向，首先以《超级马里奥64》将平台动作类游戏完美进化到3D时代，之后用3年时间呕心沥血制作的《塞尔达传说 时之笛》更制定了3D时代游戏在探索与解谜等方面的设计标准，为很多玩家与游戏设计者留下了可能将终生难忘的冒险经历。

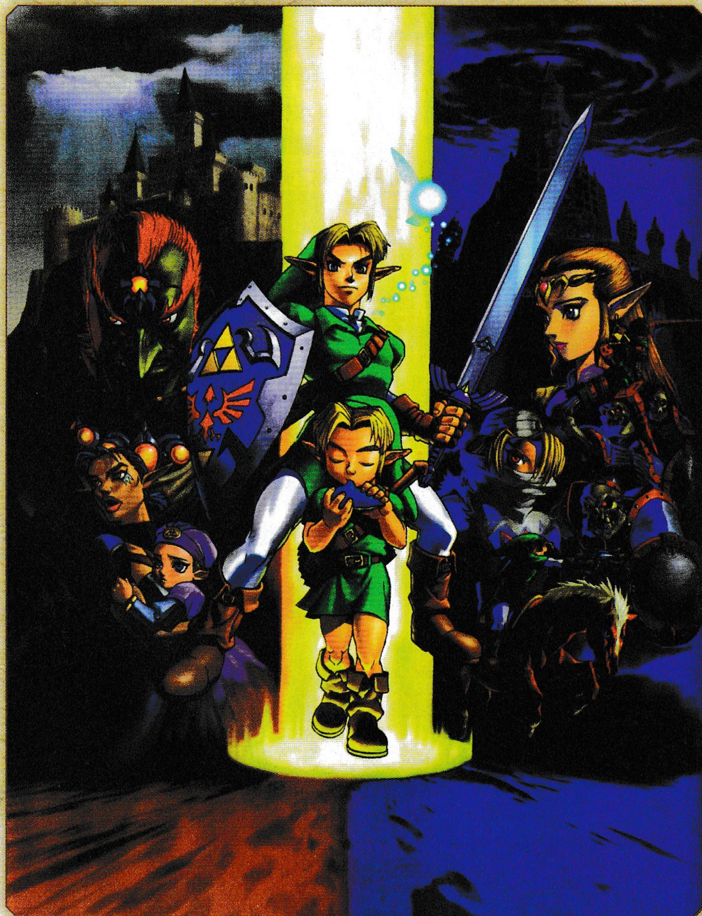
《塞尔达传说 时之笛》横空出世后，3D的《塞尔达》从此成为业界最高游戏设计实力的代表，之后的《风之杖》、《黄昏公主》都成为各自主机上最具代表性的传统游戏。



## 无法超越的顶点：塞尔达传说 时之笛

1995年12月，任天堂在其私家展会SpaceWorld上公布了N64版《塞尔达》新作的技术演示DEMO，当时该作正与《超级马里奥64》同步开发中，都是由宫本茂的情报开发本部制作。最初任天堂的计划是将《超级马里奥64》作为首发游戏，几个月后再推出《塞尔达传说 时之笛》，继续保持以顶尖大作促进硬件销量的良性循环。但是没多久就决定将《时之笛》改为64DD磁光碟机的首发游戏。当时该作计划的游戏容量为32MB，是任天堂有史以来容量最大的游戏。

宫本茂本人担任《超级马里奥64》的总导演，而对于《时之笛》只是担任制作人职务，实际的游戏开发指挥工作是由其下属的几位导演负责，他们分别负责游戏的各个方面。当时这是任天堂刚刚开始采用的游戏开发机制。不过可能是因为开发团队对于这种新制度还不太适应，游戏的开发进展较慢，所以宫本茂只能中途重返本作的开发一线，扮演导演的角色。当时任天堂的多数开发人员都是刚刚开始接触3D，助理制作人宫永真说：“大家都充满干劲，希望创造出前所未有的东西。”



《塞尔达传说 时之笛》是任天堂历史上第一款开发团队成员数量超过120人的游戏，任天堂聘请了特技人员捕捉林克的动作。由于《超级马里奥64》较早上市，《时之笛》的一些创意被提早收录于该作。《时之笛》与《超级马里奥64》原本使用的是相同的引擎，但是开发中途《时之笛》的引擎经过了全面的修改，几乎变成了一个完全不同的引擎。最大的区别是在镜头控制方面，《超级马里奥64》可以自由控制镜头，但是在镜头处理方面的瑕疵被认为是该作最大的缺憾。所以《时之笛》在很大程度上限制了镜头控制的自由，《超级马里奥64》的镜头主要围绕马里奥，而《时之笛》则是围绕场景。青沼英二因为在本作的迷宫设计中表现出色而获得重用。任天堂王牌音乐人近藤浩治从本作开始参与《塞尔达》的音乐制作，他为本作的每个主要角色与地区都创作了相应的主题音乐，而且前所未有地采用了“互动式音乐”的概念，背景音乐会根据玩家的操作而动态变化，比如林克在奔跑时和静止时的音乐会有所不同，而且音乐完美过渡，没有任何断裂感。在本作制作中途，任天堂发现业界对64DD采用的光磁碟媒体兴趣不高，而N64在PS的猛烈冲击下销量急跌，任天堂断然决定弃卒保车，将原计划作为64DD杀手锏的《时之笛》改为N64游戏，选定了1998年末黄金档上市，准备以此为旗舰向PS发起最猛烈的反攻。

作为N64上划时代的标志性巨作，《塞尔达传说 时之笛》获得了任天堂空前的广告支持。游戏发售前，作为系列传统的黄金卡带限定版预订火爆，EB Games接受预订几日后即被抢订一空，不得不紧急停止预订活动。游戏发售后用39天时间销售了250万套，在日本发售后，N64周销量从3000台以下的冰点陡然蹿升到15万台。《FAMI通》杂志史无前例地为本作打出满分评价，主编浜村弘一表示满分并不代表游戏完美无缺，但是制作者对游戏品质的不懈追求值得《FAMI通》

用满分向他们表示最高敬意。欧美的《EDGE》、《EGM》、GameSpot和IGN等最重要的游戏媒体全部打出满分，前GameSpot主编Jeff Gerstmann说："这是一个让人不得不用完美无暇来形容的游戏"。在全球游戏开发行业里，《时之笛》的关卡设计被视为教科书式的学习典范。GameTrailers网站将本作形容为"移动的专利局"，因为游戏中随处可见可申请专利的全新设计，而且在很多方面都可以成为今后的业界标准。后来《EGM》、《EDGE》、《Nintendo Power》、IGN等权威媒体评选的史上最具影响力游戏榜单中，本作均排名首位。

## 塞尔达传说 时之笛

| 平台 | N64 |
|---|---|
| 发售日 | 1998年11月21日 |
| 销量 | 760万 |

《塞尔达传说 时之笛》发生在《塞尔达》历史中的早期时代，讲述了系列故事的根源，包括卡农的出身背景之谜。在海拉尔王国，有一个被大树迪库守护的绿色森林，那里住着哥奇利族，族人都长得像小孩一样，身旁都跟着妖精伙伴。族里惟一没有妖精伙伴的少年叫做林克。后来他终于有了一个叫做纳比的妖精伙伴，他告诉林克迪库正遭到魔物侵袭，于是在纳比的引导下，林克动身前往迪库的所在地……




本作中林克以少年和青年两种姿态登场，在七年的时光之间穿梭，阻止卡农道夫夺取三角力量的阴谋，唤醒七贤者一起将卡农道夫封印。塞尔达公主在本作中首次以时之贤者的身分登场，乔装成西卡族青年西克引导林克。

在令人头疼的3D镜头处理方面，本作引入"Z注视系统"和"特殊动作自动化"系统，通过Z键可以锁定特定目标，根据情况配合A键可以做出不同的对应动作，画面右上角有图标表示靠近特定物体时会做出怎样的动作。热爱音乐的宫本茂将时之笛作为本作的关键道具，林克会逐渐掌握13首旋律，解开各种谜题，并传送到之前到过的不同场所。



# 黑暗传奇：塞尔达传说 梅祖拉的面具

《塞尔达传说 时之笛》为任天堂带来了一个火爆的圣诞节，但是面对拥有海量大作的PS，N64仍然落于下风。孤军奋战的任天堂要加快大作推出速度，所以在青沼英二的带领下，《塞尔达》团队用《时之笛》的引擎与画面素材马不停蹄地展开续作的开发，用一年的时间开发了《梅祖拉的面具》。

1999年5月，《FAMI通》杂志率先报道了《梅祖拉的面具》，当时暂定名为《里塞尔达》，原本是作为64DD的资料片性质作品。6月，任天堂宣布将在SpaceWorld展会中提供《塞尔达外传》的试玩DEMO，媒体一致认为这是"里塞尔达"的新代号。游戏详情在8月份正式公布，围绕变形面具的新游戏玩法曝光。同月，宫本茂确认，"里塞尔达"与"塞尔达外传"是两款截然不同的游戏，前者成为NGC游戏《风之杖》预约特典赠送的《里时之笛》，后者才是《梅祖拉的面具》。

《梅祖拉的面具》使用了《时之笛》的改良版引擎，需要使用N64专用的4MB内存扩展包，将内存扩展之后，实现了更远的场景描画距离，更精确的动态光影，以及清晰度更高的贴图，而且本作还实现了复杂的帧缓冲效果，例如动态模糊，以及同屏更多的人数。IGN认为本作的贴图表现是N64的至高水准。



▲以末日为主题的《梅祖拉的面具》的广告。

《梅祖拉的面具》被认为是《塞尔达》历史上最黑暗的一作，游戏始终萦绕着一种诡异而伤感的氛围。虽然销量与业界评价都远不及前作，很多媒体认为本作的剧情更具深度，IGN认为本作是"N64与《塞尔达》系列的帝国反击战"。本作销量与评价不及前作的一个重要原因可能是因为更加难以上手，而且太黑暗的主题与任天堂主机的主要用户群不符。

## 塞尔达传说 梅祖拉的面具

| 平台 | N64 |
|---|---|
| 发售日 | 2000年4月27日 |
| 销量 | 336万 |

本作故事紧接《时之笛》，讲述林克误入即将灭亡的塔尔米纳世界展开的冒险，这是一个与海拉尔平行的世界。传说四个魔法巨人将塔尔米纳分成了五个地区，在其中心部位是一座钟楼。这个世界即将在三天后毁灭，林克要在三天内解开世界毁灭之谜，通过时光逆转反复回到最初之日揭开谜团。




与前作相比，本作最大的变化就是24种面具带来的全新游戏性。戴上不同的面具就会变化成不同的形态，拥有水上漂、滑翔、高速滚动、力大无穷等能力，特定地区需要变为特定形态才能进入，而且NPC对于林克的不同形态也会有不同反应。游戏中的三天时间仅相当于54分钟，三天之后又返回第一天，游戏进度与获得的道具都原封不动。另外，系列著名的猥琐大叔汀格尔也在本作中首次登场，绿色紧身衣的猥琐造型为他赢得了很高的人气，后来还拥有了属于自己的游戏。



# 拓展新用户层：塞尔达传说 风之杖

1999年3月3日，任天堂宣布其已经在开发新主机，这部代号为“海豚”的主机在2000年8月举办的SpaceWorld2000期间才正式公开。当时任天堂还公布了多个技术演示DEMO，用来展示NGC的性能，其中就有一段是卡农道夫与林克对决的即时演算画面。当时该DEMO的代号是《塞尔达传说128》，玩家与媒体都相信这是任天堂已经在开发中的《塞尔达》新作。

次年的SpaceWorld2001展会上，任天堂正式公布了《塞尔达》传说新作，却与当年的DEMO截然不同。那种传承自《时之笛》的成人风格被阳光明媚的低龄向画面风格所取代，任天堂研发的全新卡通渲染技术仿佛为玩家带来了一部互动的动画片。宫本茂表示，这种新画面风格是为了把《塞尔达》推向全年龄。虽然这种清新的画面风格也很讨人喜欢，但是对《时之笛》念念不忘的玩家们还是更期待那种真实比例的《塞尔达》，不愿意接受现实的IGN猜测可能有两款《塞尔达》正同步制作中。对于业界普遍的失望情绪，宫本茂的回应是“大家玩过之后就明白了”。



《风之杖》在E3 2002上首次提供了试玩版，美丽的画面感受与出色的游戏性一扫媒体与玩家的不良反应，获得当届游戏批评家大奖的“最佳家用机游戏奖”。这时人们才明白了宫本茂的用意。为了照顾《时之笛》死忠们的感受，任天堂提供了“里时之笛”作为《风之杖》的预约特典。

与《时之笛》相隔4年，《风之杖》再次获得《FAMI通》满分评价，《Game Informer》也打出满分。卡通化新风格被视为《塞尔达》的新起点。当初被媒体广为诟病的卡通渲染技术反而成为本作最大的亮点，2004游戏开发者选择奖与第七届互动成就奖为本作颁发了“视觉艺术杰出成就奖”。



## 塞尔达传说 风之杖

| 平台 | NGC |
|---|---|
| 发售日 | 2002年12月13日 |
| 销量 | 435万 |

本作的故事也算是承接《时之笛》，以时之勇者林克打倒卡农道夫后没有回到7年前的时间轴为假设，海拉尔被众神沉入了海底。数百年后，海拉尔世界已经变成大海原。这个时代的林克与祖母和妹妹一起住在普罗罗岛，12岁生日之际，按照当地的传统，林克穿上了代表勇者的绿衣。然而在同一天，妹妹亚莉儿被怪鸟捉走，于是林克在海盗头目缇朵拉（即未觉醒的塞尔达公主）的帮助下，驾船前往魔兽岛，这场为了拯救妹妹而展开的冒险，逐渐变成与世界命运息息相关的壮大冒险……

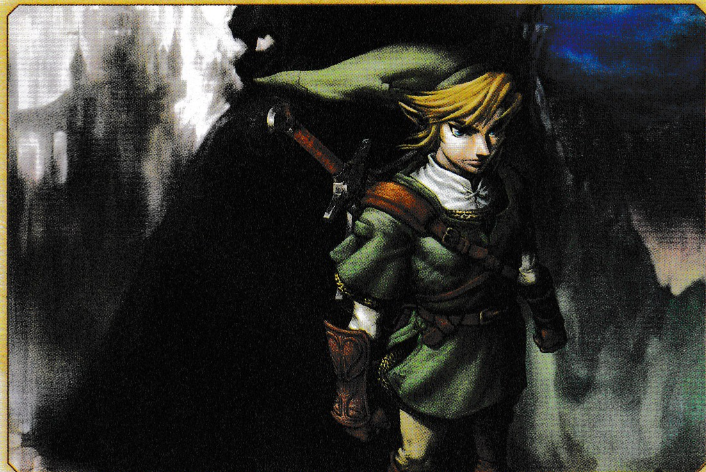


虽然画面风格彻底改变，本作的基本操作方式与《时之笛》没有太大的不同，主要是增加了航海要素与能操纵风的“风之杖”。林克所驾驶的船叫“红狮子王”，这艘会说话的船其实是百年前海拉尔王国最后的国王，奉神的旨意寻找新一代勇者，而塞尔达公主则是以传说之海拉尔王国的后裔身分登场。本作的林克长着猫一样的大眼睛，长这么大的眼睛不仅仅是出于美术设计的需要，更重要的是融入到解谜系统中。林克在游戏中会一直盯着重要的道具或可疑的物体，从而引起玩家的注意，这是任天堂考虑到要吸引更多低龄玩家与女性玩家而设计的一种提示系统，既有清晰明了的提示作用，又不会显得突兀。



# 重返黑暗世界：塞尔达传说 黄昏公主

2003年，任天堂宣布NGC的《塞尔达》新作已经在开发中，由《风之杖》的同一个团队负责。当时导演青沼英二曾透露新作暂定名为《风之杖2》，采用相似的画面风格。但是美国任天堂方面告诉青沼英二：《风之杖》在美国卖得不怎么好，因为《塞尔达》以成年玩家居多，对于卡通风格的画面还是有很多人不买账。于是青沼英二与宫本茂商讨对策，最后决定制作真实比例的《塞尔达》，满足美国玩家的需要。当时宫本茂的意见是仅改变画面，游戏系统仍是以《风之杖》为基础，他还提议将开发《时之笛》时因机能限制而放弃的骑马战斗系统加上。青沼英二只用了4个月的时间就率领他的小队做好了真实比例林克的马背战斗DEMO，并于E3 2004公布了预告片，当时计划于2005年内发售。



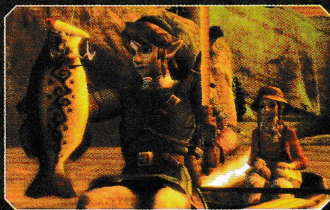
在这款真实比例《塞尔达》制作中途，NGC的销量已经跌到了难以拯救的地步，而任天堂的新一代主机Wii已经启动，任天堂将翻身的希望都放在Wii的身上。宫本茂认为与其将一个被数百万玩家期待数年的巨作放在一个注定无法拯救的主机上，还不如变成新主机的首发游戏，创造一个良好的开局。不过为了不让NGC玩家们的希望落空，任天堂最终决定同时制作两个版本，并且同步发售。

《黄昏公主》原本是以“超越《时之笛》”为目标而开发，虽然目标没有实现，但是《EGM》、《GameInformer》、CVG、1UP、GameSpy等著名媒体都打出满分，游戏销量也比《风之杖》高出许多。在Wii这部以吸引非玩家为主要目标的主机上，《黄昏公主》为初期核心玩家投入体感世界立下了汗马功劳。

## 塞尔达传说 黄昏公主

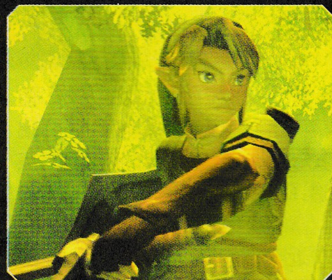
| 平台 | Wii/NGC |
|---|---|
| 发售日 | 2006年12月2日 |
| 销量 | 705万（Wii/NGC版合计） |

任天堂显然有意将《黄昏公主》制作成《时之笛》的正式续作，所以时间设定为《时之笛》之后，是与《风之杖》不同时间轴的平行世界，以《时之笛》中林克打倒卡农道夫后回到了7年前为前提假设。在这样的剧情发展前提下，又过了百余年。在托亚尔村，有一个叫林克的牧童，因缘际会之下踏入了暮光世界，并化身为狼，与魔物少女米多娜展开了穿梭于光与影之世界的冒险。



《黄昏公主》与以往系列作最大的区别就是Wii版加入了体感玩法，通过挥舞遥控器手柄指挥林克挥剑战斗，用遥控器手柄还可以进行弓箭的瞄准，遥控器手柄的内置喇叭也得到充分利用，会发出各种武器音效，增强体感操作的投入感。

林克进入暮光世界，化身为狼，这时的游戏玩法与以往大为不同。在此状态下，奔跑速度更快，可以撕咬攻击，还可以挖出新的通道。本作也引入了一些很可能在今后的



续作中继续登场的神秘角色，比如称呼林克为"我的孩子"的"黄金之狼"，这位骷髅剑士向林克传授了7种剑技奥义。

# Part4 创造塞尔达的人们

## 青沼英二 Eiji Aonuma

除宫本茂之外，《塞尔达传说》玩家们最熟悉的制作人就是青沼英二。十几年来，他才是真正的《塞尔达》掌门人！

从小青沼英二就喜欢画画和创造，他说："很小很小的时候，我的梦想是创造出阿童木一样的机器人！"上初中时，青沼英二知道自己不可能创造出阿童木，但是他相信也许自己可以创造出和阿童木一样深入人心的艺术形象，于是他以成为一名艺术创造者为目标，并成功考入日本最好的艺术大学——东京艺术大学。最初他学的是现代设计，但是渐渐对日复一日地画线条感到厌烦。接着他爱上手工艺，也喜欢那种能摸得着的艺术品。青沼英二特别喜欢设计机械玩偶，或者说"自动机器人"，在6年的美术学习生涯中创造了大量的机器人作品。到了毕业的时节，青沼英二对自己未来的职业生涯感到迷茫，他让朋友给他出主意。与此同时，他得到了任天堂的面试机会，当时FC正成为社会现象，任天堂就像商业世界里的暴发户，富得流油。青沼英二不算玩家，但也偶尔玩玩街机游戏，知道什么叫电子游戏，他认为这是一个难得的机会，所以抓住了这次面试机会，而当时他的面试官就是宫本茂。青沼英二向宫本茂展示了自己作为毕业设计而做的机器人，充满想象力的设计不禁让宫本茂想起当年他带着自己设计的玩具接受山内溥面试的情形，而且宫本茂本人非常喜欢木偶，所以对眼前这位文质彬彬的年轻人好感大增。不久，青沼英二就收到了任天堂的录用通知书。

最初，青沼英二在任天堂负责的是绘制点阵图。当时青沼英二还不太清楚游戏开发流程，也不知道自己画的点阵图有什么用，只是按照上头的吩咐画了一幅又一幅的点阵图。直到一年后，他才知道自己画了一整年的点阵图到最后都被塞入一块小砖头一样的卡带里，而且还只是其中的一小部分。青沼英二说："我一直对自己作品的'可触性'很在意，所以这件事给我造成很大的冲击，我感觉非常丧气。"但青沼英二决定继续在任天堂做下去，他想尝试一下游戏开发。不久他就得到了机会——在一款叫做《Marvelous》的SFC游戏中担任导演。该作为青沼英二积累了宝贵的经验，不过他发现2D画面的限制太多，他更喜欢当时开始出现的3D技术。



开发《塞尔达传说 时之笛》时，青沼英二发现以往在开发游戏时的创意挫折感不复存在，3D世界可以在很大程度上实现他所追求的"可触性"。他在游戏中尝试了很多全新创意，这让他越发相信自己选择了一条可为之奋斗终生的职业之路。青沼英二说，这是他一生的转折点。

《时之笛》与《梅祖拉的面具》之后，青沼英二在开发《风之杖》时正式成为导演。但是在该作开发末期，他觉得自己的创意已经枯竭，他开始严肃地思考自己是否还能参与《塞尔达》的新作开发。他向宫本茂诉说了自己的苦恼，但宫本茂让他继续尝试，他非但没有远离《塞尔达》，反而晋升为该系列的制作人。

身为制作人，青沼英二的职责是指挥负责项目各个方面的导演，沟通至关重要。决定了游戏的总方向之后，各团队就开始各忙各的，一般是一个月聚一次，评估游戏制作进度，如果达到了特定进度，还要测试游戏性。到了一定的阶段，要将各个部分拼合起来，这就是特别需要制作人来协调的时候。到了项目后期，开发人员数量不断增加，所有人都要工作到深夜。所有人都在同一个开放的办公区里工作，便于交流和解决问题。

青沼英二曾半开玩笑地说，开发《塞尔达传说》最大的挑战是"宫本茂的测试"，如果不合他的意，就会被他"掀桌子"——即要求开发团队将某个重要部分（甚至整个游戏）推翻重来。最要命的是，宫本茂总是在开发末期进行他的最终测试，在这个时候被他"掀桌子"，整个项目的进度很可能就要推后，而且意味着末期无穷尽的加班加点。不过这个时候宫本茂会向他们提供帮助，这被青沼英二戏称为"帮忙捡碗碟"。

宫本茂可以说是《塞尔达》的最终质量检验者，而青沼英二是《塞尔达》品牌的管理者，不仅要管理游戏的开发，还要管理品牌的运作，包括与Capcom合作开发多款掌机版《塞尔达》。每个星期，青沼英二都要去一次东京，给"任天堂游戏研究会"上课，跟学生们分享他的游戏制作经验。在工作之余，青沼英二把他的时间都留给家人，偶尔看看电影，宫崎骏的作品是他的最爱，他表示宫崎骏对他的一生有着最大的影响。

青沼英二喜欢在旅行的途中读书，他最喜欢的音乐是爵士乐与摇滚乐结合的80年代融合音乐，比如Matt Bianco和日本吉他手高中正义的作品。他还是任天堂员工们组成的军乐团"风之杖"的团长，每年要办四场音乐会，包括春季时欢迎新员工加入的迎新音乐会。

# 近藤浩治 Koji Kondo

你可能没怎么听过他的名字，但如果你是个任饭，必然能从他的作品中找到让你感动的旋律。他就是近藤浩治，任天堂的王牌音乐人，《马里奥》与《塞尔达》的首席音乐创作者！

近藤浩治是个音乐天才，从5岁起就开始玩电子琴。虽然他从小也开始学钢琴，但在他的音乐精髓中，仍是以电子琴为主。小学时他就加入了学校的一个乐队，到初中仍然是校乐队的活跃分子，那时开始玩爵士乐和摇滚，喜欢 Deep Purple、Emerson、Lake & Palmer 等的作品。近藤浩治的乐队伙伴们都留着长头发，模仿他们的偶像，但近藤浩治依然老老实实地留着学生头。

如今游戏音乐人这个行业也算个挺吃香的行业，每年都有新人加入近藤浩治掌管的音乐部门。但在1984年近藤浩治刚加入任天堂时，他是任天堂第一个专门负责制作音乐的专业人才。近藤浩治原本打算在正规的音乐行业发展，但是阴差阳错地进入了游戏业。不过在加入任天堂之前他就有过用电脑制作音乐的经验，所以对于任天堂的游戏音乐创作工作并不陌生。

从FC磁碟机的《塞尔达》第一作开始，近藤浩治就是主力音乐创作人。他的工作习惯是将作品完成后再交给上级品鉴，而不是一边创作一边听取他人意见。当他将《塞尔达1》的音乐作品交给挑剔的宫本茂鉴赏，居然大部分都顺利通过，宫本茂只提出了一处改进意见。在《塞尔达》的音乐创作历史中，近藤浩治个人认为最困难的是《时之笛》中洋笛音乐的创作，他只能用5个音调创作出那些令人难忘的音乐，而且音乐在本作的游戏系统中还有特殊作用。《黄昏公主》是他在音乐创作生涯中遇到的又一个重大挑战，该作中也尝试了一些与音乐有关的游戏系统，其中有一些创意是来自《时之笛》。近藤浩治认为，在音乐创作的难度方面，《塞尔达》比《马里奥》高得多。

近藤浩治创作的曲风多变，不仅《塞尔达》与《马里奥》的曲风天差地别，每一作《塞尔达》的曲风都有很大的变化。《梅祖拉的面具》融合了一些中国戏曲的风格，《风之杖》则融入爱尔兰曲风，《黄昏公主》则是在开发人员的要求下加入东欧曲风，集合了一些打击乐器。近藤浩治说："对我来说，创作《塞尔达》的音乐一直都是一种学习的过程，因为我不能仅仅依靠脑子里已有的那些东西创造出那么多样化的场景所匹配的音乐。我要做大量的研究，沉浸在尽可能多的音乐种类中，开阔我的眼界。"



在进行音乐创作之前，近藤浩治的习惯是必须将对应场景的游戏先试玩一边，这样才能找到感觉，创作出风格完美匹配的音乐。但是在紧张的制作后期，有时候开发人员没办法将场景先做好给近藤浩治参考，所以只能提供一些简单的描述。《超级马里奥64》开发后期，近藤浩治被要求"做个雪地关卡的音乐"，他本以为是那种雪花悄悄飘落的静谧场景，结果却是马里奥在上面高速奔跑的场景，以至于音乐与场景完全不搭调，他不得不重头来过。

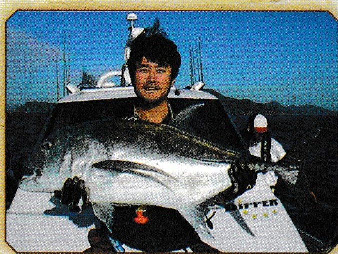
近藤浩治的部门不仅负责音乐，还要制作无数的音效。为了采集音效，近藤浩治不得不时常做一些在外人看来稀奇古怪的事。"有一天，我必须带根大铁管到公司里，这本来没什么，但是我要坐电车上班，于是电车里所有人都用警惕的目光盯着我……"

工作之余，在自己的私人时间里，近藤浩治从不制作音乐。他说，在家里他是一个"贪婪的聆听者"。他很喜欢莎拉·布莱曼，敬佩她能轻而易举地将古典音乐、现代音乐与流行音乐完美融合。制作《黄昏公主》时，他曾打算邀请莎拉·布莱曼为该作献唱，碰巧当时《天外魔境Ⅲ》已经聘请她演唱主题曲，于是只有作罢。

近藤浩治说，他平时经常上网，到各大论坛看人们对《塞尔达》音乐的评价，也听了玩家上传的很多MIDI音乐，他相信音乐永远能超越语言与国界。他说："我期待着带领数百万《塞尔达》玩家旅行到我们从未听过的音乐新国度。"

# 森田和明 Kazuaki Morita

任天堂的大多数游戏都不强调技术，但《塞尔达传说》例外，该系列在每个时代都是最新技术的代表，即使是在机能落后于同时代主机的Wii上，《黄昏公主》也有许多令人吃惊的技术突破，而这应归功于《塞尔达》团队的实力派程序师。森田和明就是《塞尔达》程序师队伍中的关键人物之一。



森田和明上学时，日本还没有教计算机编程的学校，所以他只能自学。他的基础数学成绩很好，但是对太过于概念化的抽象数学苦手。对具体数学的偏好引导着他走上了编程之路。他也热爱拼模型和钓鱼。森田和明是游戏业的老将，他的第一部作品可以追溯到1980年代中期的《雪人兄弟》(Ice Climber)，当时他还不是任天堂员工，而是专门为任天堂的游戏做编程的SRD公司职员。他还曾参与了《超级马里奥兄弟》的编程，该作给他留下了"恐怖回忆"，让他知道"完美无暇的代码"有多么重要。该作有一个"无限马里奥"的秘技，在一种特定的情况下，让马里奥在同一个乌龟壳上不断弹跳，分数就会无限增加，不断地1UP。当森田和明和宫本茂接到一些孩子的电话爆料，说存在这么一个BUG，他们原本都不相信，以为只是个玩笑，他们相信《超级马里奥兄弟》的程序是完美的。但是经过检验之后发现确实存在那样的缺漏，森田和明吓出了一身冷汗，以为这下要被炒鱿鱼了。幸运的是，该秘技成为促进玩家间口耳相传的话题，反而促进了游戏的销量，森田和明因而保住了自己的工作。

当任天堂从SFC进化到N64，程序员团队肩负重担，从2D到3D编程对于程序员来说是颠覆性的知识体系转换，必须忘记过去的一切所学。森田和明参与的第一个3D项目是《星际火狐64》，好在该作中主要是战斗机和坦克，不用制作最复杂的人物，这样也可以慢慢地过渡到3D时代。在FC时代，程序员与游戏设计师可以坐在一起，程序员即时就把设计师的想法给做出来，然后一边讨论一边修改。但是在3D时代，项目规模变得巨大，不可能按照过去的流程来进行。开发《黄昏公主》时，设计师与程序员之间也要紧密合作。本作被森田和明形容为任天堂历史上空前浩瀚的工程，是他职业生涯中的重要突破。

说起早期职业生涯的突破，森田和明记忆最深的是一款名为《梦工厂》(DokiDoki Panic)的幻之FC游戏。这款游戏是在《超级马里奥兄弟》的基础上进行改造，将马里奥等角色替换成其他人物，加入了双人合作、将敌人捡起来等新要素，它成为后来美版《超级马里奥兄弟2》的基础。从编程的角度来说，FC磁碟机是一部迷人的主机，当时程序员们可以将游戏磁碟当备用内存，就像挣脱了身上的束缚，森田和明因而尝试了许多编程新方法，个人水平大大精进。

完成《超级马里奥兄弟》后，森田就参与了第一款《塞尔达传说》的开发。当时宫本茂提出的使用麦克风消灭敌人的创意让他大开眼界，让他认识到创意可以来自完全意想不到的地方。程序员的工作有时压力很大，在开发《时之笛》的末期，森田差点变成秃顶，头发不知何故大量脱落。他说："我一直是那种以工作为乐的人，从来没有感觉到压力，当时我才意识到身体已经向我抗议了。我想用帽子来掩盖，但是反而更有压力。后来我干脆不管了，结果头发也没再掉落。"

热爱钓鱼的森田为《塞尔达》创造了充满乐趣的钓鱼系统，《时之笛》的钓鱼系统尤其令人难忘，这也是森田暗地里偷偷制作的，做好后把同事们都吓了一跳，不过大家都很喜欢，所以就添加到游戏中。《塞尔达》团队里还有不少钓鱼迷，每年他们都要组织一次大型钓鱼旅行。现在森田和明是任天堂的程序组长，他的团队是任天堂最强编程实力的代表。


■森田和明早期作品《梦工厂》。

# 手冢卓志 Takashi Tezuka

当人们说起《马里奥》、《塞尔达传说》，能想起宫本茂和青沼英二，却不知道在他们的背后还有一个同样重要的人物——手冢卓志。事实上，几乎所有由宫本茂挂名制作的游戏，都有手冢卓志在背后默默的贡献。比起宫本茂，手冢卓志更多地参与到开发一线，他在《马里奥》、《塞尔达》、《皮克敏》、《动物之森》等游戏系列都担任制作人之职，在任天堂的游戏开发团队中，他的地位仅次于宫本茂，他是任天堂情报开发本部制作部长，掌管任天堂最主要的大作系列的开发。

手冢卓志出生于1960年11月17日，1979年毕业于大阪府立茨田高等学校，1984年毕业于大阪艺术大学艺术系，与近藤浩治是同期生，同样毕业自该校的还有《塞尔达》的另外一个重要创作者田边贤辅。毕业后手冢卓志加入任天堂，并立即在《超级马里奥兄弟》中担任助



理导演。由于表现出色，之后任天堂启动《塞尔达传说》，他晋升为该作的导演，并且同时负责游戏的美术设计。手冢卓志与宫本茂和青沼英二组成了《塞尔达》的三角力量，宫本茂是总指挥，青沼英二代表3D时代的《塞尔达》，而手冢卓志则是代表早期2D时代的《塞尔达》。

手冢卓志为人非常低调，极少接受媒体访问，即使接受访问，也只谈游戏不提个人，网上关于他的资料凤毛麟角。这也是人们只知宫本茂而不知手冢卓志的主要原因。关于手冢卓志的家庭，宫本茂曾透露过一则轶闻：手冢卓志的妻子平时非常温柔文静，但是因为手冢总是没日没夜地在公司里加班，有一日她终于爆发，和手冢大吵了一架。结果这个生活中的小插曲也被工作狂手冢搬到了游戏里，在《超级马里奥兄弟3》中首次出现了一个叫做布布（Boo）的幽灵般的角色，当马里奥看着它，它就会害羞地捂住脸一动不动，当马里奥背对着它，它就会冲过来。这个角色就是手冢卓志根据他妻子的性格而设计的。这就是宫本茂所说的"从生活中寻找游戏设计灵感"，所谓工作狂的最高境界，不是无穷无尽地加班，而是将自己的生活也变成工作的一部分，手冢卓志就是这样一个让他妻子无奈的工作狂。



# Part5 《塞尔达传说》的25个秘密

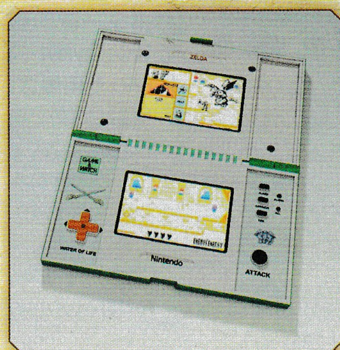
## 1.《塞尔达》前两作的音乐差别

在日本FC时代的不少经典并未以卡带的方式推出，而是仅推出FC磁碟机版本。FC磁碟机因为是使用可以写入数据的磁碟，因此具备了存档功能，此外还增加了一个音源。正是因为如此，《塞尔达传说》一二两作以卡带形式推出海外版本时，不得不对音乐进行修改，音效也有明显变化。




## 2.《塞尔达》专用掌机

任天堂的Game & Watch从上个世纪80年代初开始流行，到了80年代末Gameboy即将推出时，Game & Watch还陆陆续续地有新机型推出，其中就包括一款1989年发售的《塞尔达传说》版Game & Watch。它是以《塞尔达》第一作为基础，同时它也是任天堂的最后一款Game & Watch，在它发售之后不久Gameboy就正式面世了。【31】




## 3.《塞尔达2》因芯片短缺而延期

在FC流行的时代，芯片业还不是很发达，FC游戏卡带所用的芯片能够占到整个芯片行业相当大的份额。所以当一些游戏软件意外大热卖，甚至可能会造成芯片的短缺，如果碰巧当时还有其他需要芯片的玩具大流行，那么芯片的供应就更紧张了。在1988年Coleco公司的"野菜娃娃"玩具大流行，这种使用芯片的布娃娃造成了严重的芯片短缺，而同时期上市的《塞尔达传说2》因为芯片短缺而被迫延期。不过后来ABC电视台的节目中指出当时的芯片短缺另有原因，Coleco只是利用此话题来为自己的玩具炒作而已。

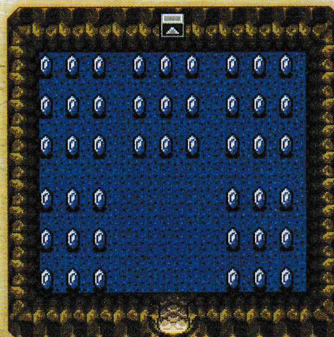
## 4.《梦见岛》在美国遭审查

早期游戏业的审查条件比现在严格得多，尤其是在对色情内容严格管制的美国，对于那些面向少年儿童的游戏，不仅不能有女性的裸露画面，就连动物都不能随便露点。在GB的《塞尔达传说 梦见岛》中有一头打着蝴蝶结的母河马，在日版中，这头河马是全裸的，而到了美版中却穿上了一件白色长袍——这就是被审查后的结果。



## 5.《众神的三角力量》的神奇密室

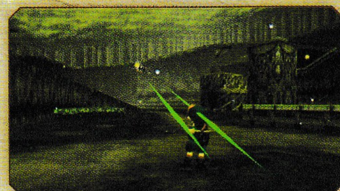
《Nintendo Power》是早年美国的任天堂官方游戏杂志，发行量达数百万本。该杂志经常举办各种比赛活动，让玩家参与游戏内容的设计，并且让他们的名字出现在游戏中。有一个幸运的玩家名字被收录到《塞尔达传说 众神的三角力量》——但是几乎没人能在游戏中找到。它被隐藏在一间很难找到的密室里，至少要将游戏通关之后才有可能发现，调查房间中墙壁上的一块板，上面写着："我的名字叫Chris Houlihan。这是我的密室。不要告诉别人好吗？"



## 6.星际火狐与林克的宿怨

《任天堂全明星大乱斗》证明了任天堂游戏明星之间的关系相当紧张，不管是英雄还是反派，都有大打出手的时候。《星际火狐》中的Fox McCloud最讨厌林克，以至于一路追杀他到了《时之笛》中。

通过Action Replay或者类似的金手指装置，玩家会在《时之笛》中遇到Fox的飞船，他显然是来追杀林克的，一看见他就立刻疯狂攻击。



## 7.《黄昏公主》是镜像世界

大家都知道，林克是游戏史上最著名的左撇子，因为宫本茂本人就是左撇子。所以在Wii版《塞尔达传说 黄昏公主》中，当林克以右手持剑的形象出现，很多铁杆林克饭愤怒了。任天堂这么做的理由是左撇子只占15%，为了让更多玩家用右手控制林

克右手挥剑，给人以更自然的体感操作感觉，所以只能强行扭转了林克的用手习惯。你可能不知道的是，任天堂并不是简简单单地将林克的剑换到右手，而是将整个游戏世界变成了镜中世界，也就是说Wii版《黄昏公主》相当于是原NGC版的镜像！



## 8.《时之笛》的资料片

《时之笛》本来不是N64游戏，在该作的早期开发阶段，原本是为N64磁光碟机64DD而开发的。在制作中途，该作改成了N64版，但是仍然有一个为64DD开发的版本，那就是传说中的《里时之笛》。这是原作的改良版，增加了不少新内容，可惜该作最终也没能在64DD上推出，而是作为NGC版《塞尔达传说 风之杖》的预约特典。



## 9.《天空之剑》并非E3 2009公布的游戏

在E3 2009期间，任天堂曾经公布了某《塞尔达》新作的一张设定图，从中可以推测新作将会是一款黑暗风格的游戏。当时宫本茂说正在开发的《塞尔达传说》新作与之前的系列作相比不会有太激进的改变，但是4个月之后，青沼英二表示他和宫本茂已经达成共识，准备对系列进行一次重大改革，所以后来公布的《天空之剑》与2009年只公布了海报的那款游戏根本就不是一回事儿。

## 10.《时之笛》的穆斯林音乐

还记得《时之笛》中火之神殿的音乐吗？根据你购买该作的时间，所听到的音乐可能是不一样的哦！该作早期发售的版本与后来发售的版本在音乐方面有一些小改动，原版中有一段穆斯林祷告音乐，后来因为担心涉及宗教问题给自己惹来麻烦，所以神不知鬼不觉地删掉了。

## 11.GB原本有《塞尔达》一代重制版

GBC的《时空之章》和《大地之章》项目启动之时，本来是打算做成FC一代《塞尔达传说》的重制版。该项目是Capcom的冈本吉起提出，他找到宫本茂，讲述了自己的想法，经过多次交涉之后，Capcom获得了该作的开发权。但是在游戏制作过程中，冈本吉起没有跟手下沟通好，以至于整个游戏被改得面目全非，变成了一款全新的游戏。

## 12.《塞尔达》漫画版作者之谜



在日本，《塞尔达传说》推出了多部漫画版，这些漫画版都是以同时期发售的游戏版为基础，包括有《众神的三角力量》、《时之笛》、《梅祖拉的面具》、《神秘果实》、《小人帽》、《幻影沙漏》，这些漫画版的作者都是"姬川明"。这个姬川明究竟是何许人也？其实他不是一个人，而是由两个女性漫画家共用的笔名。她们从未公布自己的真实名字，外界只知道她们的单独笔名分别是"本田A"和"长野S"。

## 13.《梦见岛》基于非塞尔达游戏



玩过《梦见岛》的玩家都知道，该作的剧情与其他系列作都很不一样。其实，该作虽然披着塞尔达的外衣，实际上却相当于另外一款游戏的续作——该作名为《钟为蛙而鸣》，是任天堂第一开发部历史上一个知名度不高，却相当出色的游戏。在《梦见岛》中也有《钟为蛙而鸣》的理查德王子客串登场。

## 14.《塞尔达》一代的SFC重制版



在日本，任天堂曾经推出了一款叫做Satellaview的SFC专用周边，可以让SFC通过卫星网络下载游戏，这些游戏在每天的固定时段提供下载，其中就包括三款《塞尔达》，其中之一是《塞尔达》第一作的SFC重制版，画面与音效都进化到16位机的级别。可惜Satellaview用户太少，玩过该作的人寥寥无几。

## 15.你从未玩过的两个《塞尔达》

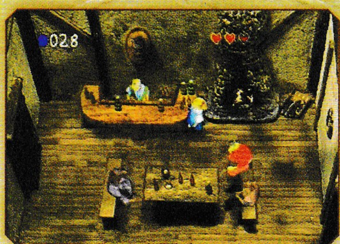
在Satellaview上，除了一代重制版的《塞尔达》外，还有另外两个《塞尔达》，其一是《众神的三角力量》的特别版，另外一个是系列最另类的游戏：《BS塞尔达传说》，



它从1995年8月开始推出，分为四期提供下载。这是第一款有真人配音的《塞尔达》，主角并非林克，而是Satellaview系统主菜单中的虚拟角色。

## 16.非任天堂主机上的《塞尔达》

1990年代初，任天堂已经感觉到光碟格式将会越来越流行，于是与索尼一起合作开发SFC的光碟机。大家都知道，后来任天堂因为感觉到索尼的野心而将合作伙伴换成了飞利浦，但是那款主机最终也没能上市。不过作为合作的条件，当时任天堂允许飞利浦在它的光碟游戏机CD-i上推出《马里奥》和《塞尔达》，于是就诞生了罕见的、非任天堂主机上的《塞尔达》。



## 17.《塞尔达》的营养早餐

在上世纪80年代的"任天堂热"时期，塞尔达与马里奥都有自己的营养早餐，叫做"任天堂早餐系统"，每一套早餐的盒子上都有一个电视屏幕一样的画面，左右分别显示马里奥与塞尔达的游戏画面。看到这些喜爱的游戏画面，小朋友们的胃口会更好

海拉尔历史图解



一些。这套营养早餐包含牛奶、橙汁，两碗粥以及几片放了太多奶油的土司。当时有报道说一名患糖尿病的未成年人吃了这套早餐之后不幸逝世。

## 18.《塞尔达 1》被取消的语音功能

经历了红白机时代的玩家应该还记得，日版 FC 的手柄上有一个麦克风，在大多数游戏中，这个麦克风是用不上的。不过日版的《塞尔达传说》利用了麦克风功能，在游戏中对着麦克风大喊，可以消灭某种特殊敌人。而美版 FC 手柄没有麦克风，所以只能取消该功能。但是在美版的英文说明书中仍然写着有一种叫大耳怪（Pols Voice）的敌人对巨大的声音非常敏感。

## 19.《塞尔达 1》试作版泄漏到网上

任天堂的保密工作向来做得密不透风，但是没有什么秘密能守得住一辈子。《塞尔达传说》发售 20 多年后，在 2010 年，该作开发中版本的 ROM 泄漏到网上。这是当年为 FC 磁碟机制作的试作版，难度比正式版低得多，有些敌人的设计都完全不同。

## 20.《风之杖》的 BUG 测试房间

游戏开发商将游戏制作完成时，要进行最后的调试和修改，有一些被发现 BUG 的内容和不适当的内容不能让玩家看见。在很多时候，这些内容并不是被完全删掉，而是被“封印”在游戏中。也就是说，这些内容的数据仍然是在游戏卡带里，但是玩家不可能看到他们。不过黑客却可以将游戏破解，把这些隐藏内容给挖出来。《风之杖》里就有不少被隐藏起来的内容，比如一些音乐、武器以及……几个用于 BUG 测试的房间。

## 21.《时之笛》差点变成 FPS

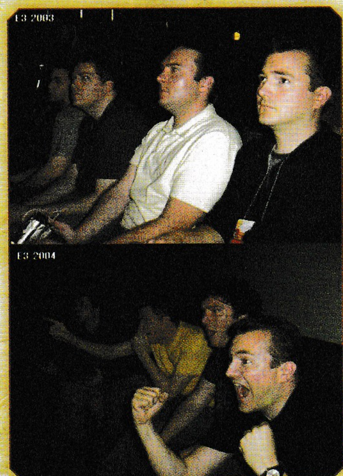
早期宫本茂构想的《时之笛》是完全以第一人称视点进行的，希望以这种方式表现海拉尔大陆的广袤感。但是后来游戏里加入了林克在少年和青年时的两种不同姿态，为了让玩家看到二者的区别，还是要在屏幕中出现林克为妙。好在有这样的变化，否则就没有那款绝世经典了。主视点版《时之笛》会是怎样的呢？你只要看看 2007 年 Wii 的《林克射箭》就知道了。



## 22.《塞尔达 1》的方便面特别版

《塞尔达传说》发售后，日本任天堂与各行各业的众多厂商合作，推出几个极其罕见的特别版《塞尔达传说》。比如日本食品公司“明星食品”作为其チャルメラ牌方便面的赠品提供的《塞尔达传说 提供 チャルメラ》。该作是游戏收藏圈子里最珍贵的特殊藏品之一，由于当时的发行量极小，目前其在中古市场上售价超过 1000 美元。

## 23. IGN 编辑的喝彩



网上有一组十分有名的表情对比图片，在一张图中，4 名编辑无精打采，显然对眼前的内容毫无兴趣，而另外一张图片里，同样的 4 位编辑却做出振奋欢呼状。这两张图片经常被人们拿来恶搞，通常是在某张游戏图片后跟一张欢呼图，然后在另一张图片后面跟无精打采图，表示对二者鲜明的态度反差。这两张图片其实与《塞尔达传说 黄昏公主》有关。在 E3 2003 任天堂发布会十分平淡，所以几位 IGN 编辑一副无精打采的样子，而在 E3 2004，任天堂正式公布了《塞尔达传说 黄昏公主》，台下响起如雷般的欢呼声，碰巧同样的四名 IGN 编辑还是排排坐，其兴奋神情被拍了下来，成为风靡网络的经典。

## 24. 真正的《塞尔达》游戏手表

《塞尔达传说》不仅有 Game & Watch 版，还有真正的“游戏手表”版。Nelsonic 公司曾在 1989 年 10 月推出了一款《塞尔达传说》的腕表，根据 FC 版一代制作，可以玩游戏，也可以显示时间。游戏画面与早年的《俄罗斯方块》专用掌机类似，由一些方格组成，通过屏幕下方的四个按键操作。玩家的目标是在迷宫里找到回旋镖和剑打倒敌人，取得三角力量的碎片，总共有 4 个迷宫，最后还有一个 BOSS 等待玩家。

## 25.《塞尔达》的美式动画

《塞尔达传说》在日本推出了多部漫画，却没有一个正式的动画版。可能是因为该系列在欧美更受欢迎，任天堂将动画版的制作权授权给了美国的维亚康姆集团和 DIC Entertainment。这部动画从 1989 年 9 月 8 日起首播，同年 12 月 1 日完结，总共 13 集。该片中林克的形象不仅按照美式的动画风格进行改造，而且颇为风流，总是要塞尔达给他一个深情的吻，可是每次差点得手之际必定有坏事发生。



# 超人战天尊

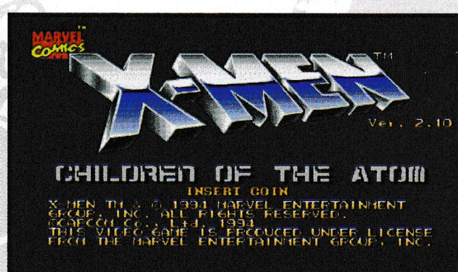
文 冷却多情弦　美编 木仙

## ——Capcom的超级漫画英雄之梦

在 2010 年夏威夷召开的 Captivate 2010 大会上，Capcom 宣布了与美国漫画公司 Marvel（惊奇）正在制作的《漫画英雄对 Capcom 3》（Marvel vs. Capcom 3: Fate Of Two Worlds）。消息一出，整个西方世界玩家为之沸腾鼓舞。Marvel 是旗下有着 5000 多名漫画英雄的超级漫画大厂，而 Capcom 是游戏界叱咤风云的动作天尊。今天所要讲述的，就是由超级漫画英雄与格斗天尊共同编织的一个穿越时空，跨越文化的英雄之梦。

## 超人 神人 变种人《X-Men:Children of The Atom》




圣贤有云："未来的种子深埋在过去"。时光回溯到 1994 年，此时东京电视台播出了一套名为《X-Men》（X 战警）的动画系列片，而作为节目主要赞助人之一的 Capcom 不失时机地发表了街机格斗游戏《X-Men Children of The Atom》（X 战警 原之子）这款与电视动画配套的协作产品。一来可以为电视动画造势，二来也希望由此打造出一个全新的品牌补充自己的产品线以面对日趋壮大的 SNK 的挑战。

《X 战警 原之子》的街机在 90 年代中也流入到中国，在上海的不少街机厅都可以见到它的身影，但却应者寥寥。如今的年轻人可能并不知道，在那个开放的年代有大量优秀的海外动画作品引进国内，除了耳熟能详的《圣斗士》等日式动画，也不乏《希瑞》、《希曼》、《忍者神龟》一类的美式超级英雄动画。而 Marvel（惊奇）的《蜘蛛人》、《变形侠医》以及 DC 的《蝙蝠侠》、《超人》当年也曾在国内电视台长期播映。



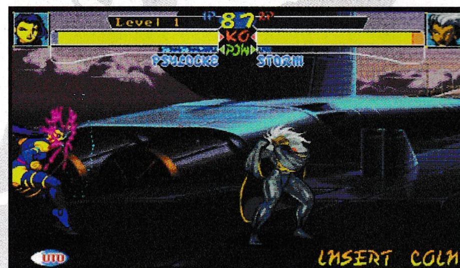



不过可惜的是这些美国超级英雄并未获得《龙珠》、《圣斗士》那样众星捧月的待遇。你可以在宝山友谊路任何一个小摊上找到一本《圣斗士》，却可能要跑到百里外的文庙才有望淘到一本《X战警》。在那个尚无互联网而ACG众也未修炼成宅的年代，能找出个能把《X战警 原之子》游戏人物认全的弟兄已属不易。即使是在16年后的今天，在人民广场贴张休·杰克曼的《金刚狼》大幅剧照绝对无人不知无人不晓，但如果换帖上Cable（X战警里镭射眼Scott的儿子）的漫画海报只怕还是知者寥寥。

总之因为若干原因，《X战警 原之子》不管在日本还是在中国都没能得到特别的反响，而在X战警们的老家欧美则相反的人气爆棚，受到Marvel粉丝的热烈拥戴。回头来看，《X战警 原之子》已经构建了日后整个VS系列的框架：超级跳跃、连锁连击、开战前可自由移动、取消胜利姿势鞭尸、全技能可空中防御、技能取消等等，这些特征一直沿用至今。而VS系列的主役金刚狼、镭射眼、暴风女、灵蝶等人的游戏形象也正在本作得到确定。

另外不得不提的是这款游戏正是由与冈本吉起共称街霸生父的船水纪孝与著名女画师西村绢共同企划的，船水更是负责了之后的漫画英雄系列作品的制作，直到2000年的《MVC2》才由同属第一开发部的须藤克洋接过班。

《X战警 原之子》于1995年推出了PS和SS版，作为家用机的特别要素，街霸系列的豪鬼也作为隐藏BOSS登场，从此成为Capcom与超级漫画英雄VS系列的先驱者。




## 惊奇 英雄 无限力《Marvel Super Heros》




虽然《X战警 原之子》在日本本土的人气一般，但这并不影响Capcom为其开发续作的信心。1年后的次作《Marvel Super Heros》，Capcom重新以MARVEL的《Infinity Gauntlet》系列漫画为蓝本对登场人物进行了大换血，游戏角色扩展到整个Marvel世界。如今如日中天的蜘蛛侠和钢铁侠的登场则说明了Capcom的先知大能。而1978年东映播放的特摄片《蜘蛛侠》在观众中造成的冲击使得蜘蛛侠的人气远超其他超级英雄，自然当仁不让地成为了日本呼声最高的美国超级英雄并获得了游戏主角的1P位置。如果谁有幸鉴赏过东映那部"失败的人"，我相信一定会与我同样脱口而出"四百大妈！"

相比前作，《Marvel Super Heros》在系统上更为洗练，作为VS系列的灵魂"挑空追击"此时已完全成型，前作中需要消耗能量使用的超能力在本作中取消而以特定必杀技取代。相对同时期其他格斗游戏别出心裁的是无限宝石这个有趣的系统。所谓"无限宝石"指的是漫画原著中的重要物件：六颗"灵魂之石"，游戏角色取得宝石后可以发挥相应的能力。六颗宝石分别是：力量、加速、体力回复、超级装甲、辅助攻击、能量回复。玩家开局时就拥有宝石中的某几颗，如果对对方造成一定伤害就可以夺得对方的宝石。如此一来，不仅丰富了游戏内容，使用宝石的时机也成了富有战略性的问题。多年之后Capcom在《能量宝石》中复活了类似的宝石系统。

本作的最终BOSS"Thanos（灭霸）"是Marvel世界中最强大的敌人之一，至高神一样的存在。遵照原著设定，他开局即拥有使用全部无限宝石的VIP待遇。本作的日本版特地加入了来自Capcom的角色，只是这位角色多少让人出人意料——来自《恶魔战士》（Vampire Hunter）系列中的角色魔物猎人Donovan Baine（多诺万）的萝莉小跟班：自闭少女Anita（安妮坦）。










## 同心 同意 同合体《X-Men VS Street Fight》

虽然SNK早在1994年就推出了以不同作品角色组队乱斗为卖点的《格斗之王94》，但Capcom显然不肯善罢甘休。为了不让SNK专美于先，又不愿被人讥讽为没创意，Capcom自然要在各个环节做足文章。不同于SNK自家独大的窝里斗，Capcom将目光放到了更为广阔的欧美超级英雄世界，游戏的开场标语"日美ヒーロー梦の竞演"就明确表明了这不仅是一场ACG人物间的博弈，更是一场日美英雄穿越国界、跨越文化、飞越平台的Crossover超级梦幻之战！

超级英雄都是钢铁之躯或半神之力，而可怜的街霸众却只是肉体凡胎，这又如何能公平竞争？如果代表日本的街霸众沦为美国英雄的沙袋不仅Capcom面上难堪，更是大大得罪了




日本玩家。不过这对制作方而言只是个小问题，于是在VS系列中所有的街霸众的能力都得到翻天覆地的变化。所有的必杀技和超必杀技都进行了升级，蓄力系角色的蓄力时间明显缩短，纳什的脚刀可以踢出范围达半个屏幕的刀锋，达尔锡的瑜伽大火变成了射程2米的火焰喷射器，桑吉尔夫可以空中抓360度大坐，隆的真空波拳更是改装为贯通全屏面积巨大的真空波动炮！街霸众可谓是武装到了牙齿。

尽管实力已不可同日而语，而但面对凶神恶煞般的超级英雄时街霸众仍然显得力不从心。如果说超级漫画英雄是关公的话，那街霸众最多也就是程咬金。这也是VS系列惯有的一个特点，无论Capcom的角色再怎么强化，他们的综合实力总是略逊于美国漫画英雄一筹，而使用率也明显是漫画英雄方更热门一些，尤其在美国这些海外地区几乎就是漫画英雄独霸天下。相信这些"小特权"也是Capcom为了讨好海外玩家做出的妥协。

以画面风格来讲，从《X战警 原之子》开始到《X战警对街霸》再到后来的《漫画英雄对Capcom 2》，这个阶段的漫画英雄系列采用的都是《恶魔战士》与《街霸ZERO》系列相同的2D卡通风格，人物动作和动态略有加强但改进不大，有限的提升空间这也是动画风格设计的游戏很难出精品的原因之一。现在这种卡通风格的人物设计基本已经被动画渲染的3D模型取代了。

吸取前两部作品的制作经验，初代的《X战警对街霸》的系统就已经成熟而独到，九大特征成为VS系列的标杆！




## Variable Attack（交换攻击）

组队战的概念首见于《致命格斗》初代，在《致命格斗2》中正式提供了组队战的玩法。其后《私立公平学院》、《街霸EX3》、《VR战士3TB》、《铁拳TT》、《格斗之王》等等作品都以组队做为卖点。既然同样打的是组队战旗号，那么毫无创新的雷同显然是Capcom不能允许的。为了真正体现出"队友"的实战价值而不是让队友沦为仅仅只会在背景后摇旗呐喊的摆设，Capcom做了一个大胆的尝试——动态切换角色。

在《X战警对街霸》中，只要控制的角色位于地面且不是处于出招硬直或是受创硬直状态，同时按下重拳+重脚该角色就会摆出一个POSE并立刻以飞跃的姿势退出场外，这种退场动作基本没有办法受到攻击，非常安全。而此时原本没有上场的队友则会以飞跃动作进入场地。这种飞跃动作因人而异，大多数人都是飞踢，桑吉尔夫和Juggernaut（雷公锤，X教授之弟）这种大壮往往是飞扑入场。

这种即时切换战友设计的意义在于：其一、可以在人物生命力处于劣势时获得出场休息的喘息机会；其二、扰乱对方的进攻节奏并避免被压制；其三、入场动作都带有攻击判定，可以利用这一点作为连续技的收尾动作或是单纯的攻击。但值得注意的是所有入场动作都会摆个POSE此时无法防御，而入场动作本身不受控制且并非无敌，非常容易受到超必杀的狙击。

总之，即时切换队友完全用活了"组队"这个已经不新鲜的概念，队友的作用更直接，更有效也更有战略意义。比起让队友呆在背景后苦等先人阵亡才能上场的设计更是技高一筹。




## Variable Counter（交换反击）




玩家处于防御硬直状态下，使用这种技能可以强制解除防御硬直并立即发动交换攻击。代价是消耗一条能量，且在空中无法使用。

## Vital sauce（生命转换）

生命转换这个概念实质上在差不多同期的《恶魔救世主》(Vampire Savior)中也有出现，为方便理解举个简例：玩家人物受到数值为100的攻击，此时实际上彻底扣除的生命值只有60，而余下的40显示为红色仍然残留在生命计量槽中，此时如果玩家将其切换出场那么该角色的红色部分生命力就能得到缓慢回复（在《恶魔救世主》中则是一段时间不受攻击自动回复）。但如果没能得到及时回复而又受到攻击则连同红色的可回复部分一起受到削减。而且这段红色可回复部分并不计入实际生命值，只要实际生命值被扣光哪怕可回复部分再多也是判定为失败。




## Hyper Combo（超绝连击）

就是通常所指的超级连续技、超必杀。VS系列的超绝连击都设计的华丽无比且充满魄力。超绝连击发动时会有人物的特写画面，隆的真空波动拳范围和体积大大增加，完全可以用"波动炮"来形容，连击数和威力更是惊人。而暴风女的雷霆风暴范围足足占据整个屏幕。VS系列的人物不仅多更是个性十足，超绝连击也是形态各异。既有镭射眼与隆这样的巨型冲击波系，也有金刚狼与嘉米的连续突进系，还有桑吉尔夫的摔投系。美中不足的是在这代游戏中这些超绝连击大都是普通必杀技的强化版，诚意虽够然创意不足。

## Chain Combo（连锁连击）




连锁连击的概念是Capcom本社“《恶魔战士》系列”首创，通过“从拳到脚”“由轻至重”的顺序按下普通拳脚就能形成简单的连续攻击。与对节奏感和按键时机十分讲究的目押技不同，连锁连击只需手快无失误即可轻松发动。

## Air Combo（空中连击）

与我们常见的跳跃后滞空对地面对手展开多段连击概念有所不同，VS系列的空中连击指的是通过特定的挑空技将对手挑空到一个高于普通跳跃的高度，在挑空的同时立刻输入超级跳跃指令就能取消挑空技收招硬直以超级跳跃飞起并贴近对手，此时输入连锁连击就可以形成空中连击。

事实上空中连击并不是什么新鲜玩意儿，早在《致命格斗》初代就已经有实际应用了。但是VS系列的空中连击门槛比较低，效果也比较华丽。而与那种七十五式改七十五式改七十五式改的连击根本不同，VS系列的空中连击在打到若干程度时会强制拉开双方距离，不会出现无限连。

## Super Jump（超级跳跃）

从《X战警 原之子》起Capcom就启用了这个操作。VS系列的场地设计得都比较宽阔，足有2个屏幕的高度。玩家如果同时按下三个强度的K键或者快速输入下和上方向角色就会高高跳起，超出视野的对手头上则会顶着个1P或2P的标识以便确认。有了超级跳跃的存在，不但一些范围霸道的必杀技能轻松越过，还可以乘隙绕到对手背后制造新的战机。可以说超级跳跃正是波升战术的克星。同时，超级跳跃也是空中连击的必要条件。

## Advancing Guard（弹返防御）

这是一个当时在2D格斗游戏中较为新鲜的特殊系统，玩家人物处于地面防御状态时发动弹返防御可以将正在攻击的对手强制推开，但是没有攻击力。这种防御的妙处是尽管没有攻击力但是可以将对手弹开4个身位左右的距离。较之《恶魔战士》和《街霸ZERO》系列的防御反击破绽更小，使用也更为简单。弹开对手后也有充分的时间重新调整战术。



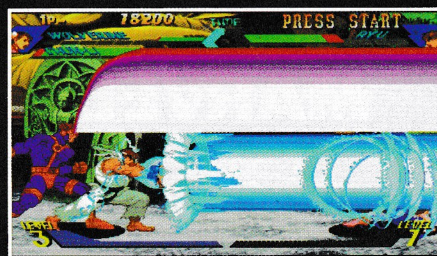


## Variable combination（合体超杀）

合体超杀可以说是整个VS系列最激动人心的部分，也是除交换攻击之外与KOF最大的区别。当玩家的能量蓄满2条后同时按下236HP＋HK就可以发动由2名队友同时在画面上发动威力无比的合体超绝连击！根据组合的不同合体超杀的形态也有很多变化。如果是镭射眼和隆组队，合体超杀就是终极镭射配真空波动炮，达尔锡与肯组队就是瑜伽烈焰配升龙裂破。

有的合体超杀还受到队友位置的影响。如果队伍中有桑吉尔夫组队，那么当桑吉尔夫位于前台时所发出的合体超杀就是2个队友前后夹击共同使出终极原子弹爆投，但如果桑吉尔夫作为后役那么他与之配合的超杀就是快速旋风掌。

由于性能各异，玩家需要对各种组合可能出现的情况有个大致了解才能避免出废招。《X战警对街霸》还好，到了续作《漫画英雄对街霸》中登场的春日野樱，她发动合体超杀的动作是向斜上方发冲击波，如果此时配合的是超杀攻击距离奇短范围极小的火引丹，那这消耗的2条能量槽基本就是死不瞑目了。




综上所述，VS系列的所有系统环环相扣相辅相成，并没有单独游离的系统更没有可有可无的影子设计。“生命转换”这个系统与“交换攻击”结合紧密；“超级跳跃”又是“空中连击”的先决条件； 而“超绝连击”的能量积蓄又依赖于各种连击。各种系统如同人体的骨骼和器官构成了《X战警对街霸》及日后VS系列的架构并维持着高效、有条不紊的运转。

除去以上重要的特征外，VS系列还有若干很有意思的小变化。从《X战警 原之子》开始，玩家在开局读秒的时刻就可以自由走动，场地部分可破坏，挑衅动作能吹飞对手，战斗胜利后紧按开始键可以取消胜利POSE追打尸体，还有切换队友的同时BGM也会相应变化，等等。这些锦上添花的小变动无不反映了Capcom追求创新的良苦用心。

网上的游戏评论都是以玩家眼光为出发点来讨论游戏该怎么玩，那么《X战警对街霸》及日后的VS系列在游戏设计人员眼中为什么要做成这样呢？ 愚巧笔者当年也曾不幸在游戏圈抛过头颅喷过狗血，愿意以一个过气游戏策划的眼光来分享下心得。

在游戏制作圈一直有个不成文的说法，评判一款游戏的标准有三，代入感、爽快感、成就感。可以说这三个指标能否做到位就是判断优秀作品和庸碌之作的标准。那么VS系列又是如何表现这三点的呢？ 我们不妨一一来看。

## 爽快感

操作流畅，不粘滞，动作一气呵成，乃是动作游戏最为关键的部分。以战斗情景而言，《波斯王子武者之心》出招迟缓粘滞，砍人如中败絮，音效整慢一个节拍视角更是混乱不堪。再看Capcom本社的《鬼泣》有诗为赞：“酷但丁，黑檀白牙刀枪齐舞，下挑上劈斩妖除魔；傲维吉，阎魔妖刀刀刀入肉，连消带打一气呵成”。所以《鬼泣》被众人奉为神作至今津津乐道。

VS系列的战术基于高节奏的运动，以前冲，快退，高跳为契机，切准机会以跳跃连击／地面连锁→挑空→空中连击→投技或超杀来收局。为了配合高速度的攻防节奏，Capcom对游戏人物的操作做了相当的简化：蓄力时间大幅缩短，所有人物必杀技几乎都是波升系的出法绝没有诡异的出招方式。超必杀技只需要方向＋2个拳脚键即可轻松使出。来自“《恶魔战士》系列”的连锁攻击顺序按普通拳脚就能形成一套基本连击，超必杀不仅热血沸腾连击数更是惊人，看着对手的血量如水银泄地般减少实在是心情好到极点，一天的怨气和劳累足以发泄一空。

## 代入感

大多数玩家对于隆、肯这些来自游戏的原创人物而言可能没有什么感情，而对于欧美玩家来说，X战警这些超级漫画英雄就好比邻家女孩般陪伴着他们的成长，超级英雄们的故事和性格甚至可以影响他们将来的人生之路。如同《海扁王》的剧情那样，能够成为一名超级英雄相信是所有荷尔蒙旺盛的欧美热血小子的梦想。

虽然电视游戏并不能帮你真正成为超人和蜘蛛侠，但让你操纵这些人物过把瘾是绝对没问题的。之前的漫画英雄游戏大都制作粗糙，不要说忠实再现人物的超能力，单是能从一堆马赛克里把人物辨认出来已经不容易了。想想N64上那个方头方脑除了学索尼克转圈圈就什么都不会的超人，真的会有粉丝承认那是超人吗？而从Capcom《X战警 原之子》开始，这些难堪永远成为了过去。VS系列对漫画英雄的描绘不仅是忠实还原其形象，对其特征和最重要的超能力表现的更是入木三分。《漫画英雄对街霸》中的蜘蛛侠行动敏捷，同漫画里一般可以攀墙；《龙之子对Capcom》中宇宙骑士D-boy的"Volley Tekka 超级粒子炮"气势毁天灭地，如此忠实的角色使得再挑剔的ACG迷也能满意。

## 成就感

有关部门声称，人们喜欢玩游戏不仅是单纯为了发泄，能在同类人前炫耀自己的与众不同证实高人一等博得雌性青睐更是生物与生俱来的本能。VS系列的操作都十分简便，大大的降低了游戏的门槛，使得一些对复杂操作心生畏惧苦于上手的玩家也能轻松上阵而不会陷于复杂的操作不能自理。对目押节奏要求甚低的连锁技更是使得一些只会上面一脚下面一脚民工连的玩家也能轻易使出华丽的连续技。当一个格斗菜鸟看到自己操纵的人物终于使出华丽无比的连续技将对手打得落花流水的时候必定激动地热泪盈眶的狂呼："我成功了！我成功了！"

而对于一个常年浸淫在摇杆上的高手而言，追求更高连段和极限伤害就是杆上论剑的终极标靶。VS系列同样提供了相当充足的发展空间，能活用系统开发出高段的连续技是每个高打的努力方向。当玩家在他人面前展示苦心研究所得的超华丽技巧时的那份百尺竿头更进一步的成就感自然也是无可比拟的。

相对于街霸，VF这样核心玩家聚集的游戏，你无需纠结在挥空距离和身位优势之间，也不必执着于计算出招后有多少帧的回报，更免除了重复练习某个招式搓烂手指的苦楚。对VS系列而言，常规的反应能力就足以玩转这款游戏。让第一次接触的菜鸟就能玩得爽，高手玩得精才是VS系列面对诸多对手时寻得的生存与发展之道。



《X战警对街霸》最早于1996年于街机登场，1997年11月27日在SS上推出对应4M加速卡的移植版，托SS优秀2D处理能力和4M加速卡的洪福，几乎做到了100%的移植度，这在以往是很少见的。不过玩过的朋友一定是噩梦连连，由于SS卡槽接口的设计失误使得加速卡经常出现接触不良的状况。记得当时比较稳妥的合体方法是：一插到底，再微微拔起。而一年后推出的PS移植版就没那么幸运了，由于PS的先天不足，Capcom把《X战警对街霸》最核心的系统"交换攻击"彻底去除了。不能切换队友的VS就好比没有高叉泳装的海滩般索然无味，使得PS版彻底沦为了一个悲剧。这使得Capcom不得不在原先的游戏名称后加上一个所谓的"EX EDITTION (特别剪辑版)"来掩盖PS版的残疾。

# 增幅 解放 新挑战《Marvel Super Heros VS Street Fight》









仅仅在一年之后，Capcom就推出了《X战警对街霸》的续作《漫画英雄对街霸》(Marvel Super Heroes VS Street Fight)。相对前作，《MVS》更像是一个加强版。画面基本没有什么提升，只是增加了一些细节。人物快速进退和高跳时都有明显的速度线，Hyper Combo发动时画面会有华丽的背景切换，超杀终结时显示超杀名称等等。

人物上只比前作多了1人，街霸方改动不大，去掉了纳什和嘉米，以春日野樱和火引弹取代，豪鬼可以直接选择。超级英雄改动较大，因为主题扩大到了《Marvel》，原先《X战警》的角色去除了一半，新入队的都来自同社另一作品《Marvel Super Heros》：SPIDER MAN（蜘蛛侠），CAPTAIN AMERICA（美国队长），HULK（绿巨人），BLACK HEART（黑心），SHUMA GORATH（独眼异型）。

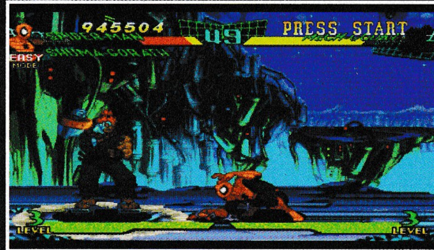
比较有趣的是本作的日版有一个既不属于街霸也不属于Marvel，甚至身分和ACG根本就八竿子打不到一边的特别独占人物。此君名为宪麻吕，真实身分是日本电视台旗下的娱乐节目『とんねるずの生でダラダラいかせて !!』中的一个搞笑艺人。拿我们的话说就是个小品演员。不过此君的游戏形象实在令人喷饭，如果将来有"游戏圈最猥琐形象"大赛的话，此君完全可以勇夺"猥琐教主"之冠。我不知道Capcom把此君加入游戏的原因，只能理解为制作人的恶趣味或者当时此君的确红得发紫罢。

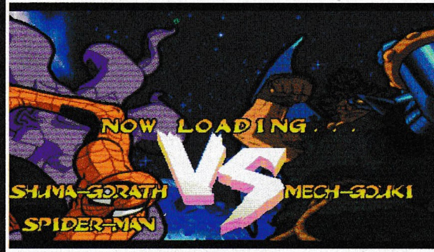
仅有18人的阵营相比同年的《格斗之王97》那35人的阵容显然是小巫见大巫，Capcom自然也意识到了这点。为了不致太过寒碜，《MVS》也有8名隐藏人物压阵。他们分别是来自街霸的Shadow（暗影）、Dark Sakura（日烧风春日野樱）、Mech-Zangief（装甲桑吉尔夫）、Mech-Gouki（机械豪鬼），来自Marvel的Armored Spider-Man（装甲蜘蛛侠）、Mephisto（地狱之王）、U.S. Agent（美国代言人）。

Shadow（暗影）实际就是黑化的纳什，日烧樱是安室奈美惠般小麦色肌肤的小樱，特点是可以发出不可防御的"春狱杀"。而装甲老桑就比较强横了，这个装甲桑是钢铁之躯，受到任何攻击都不会有受创动作，可以硬顶着攻击冲过去抓背包，甚至还会像达尔锡那样喷大火。装甲桑惟一的弱点是完全无法防御，遇到波动系的超杀就只用硬吃的份了。

机械豪鬼堪称史上最强豪鬼，极高的防御力、攻击力、机动力。普通重拳就是铁甲万能侠的"Rocket Punch"自带半追踪机能，普通波动拳硬直极小，往往波动拳还没到你面前铁甲飞拳已经后发先至。波动拳在地面和空中都可以连发2个，超杀"灭杀豪斩空"更是天花乱坠避无可避。"瞬








狱杀”、“灭杀豪波动”、“灭杀豪升龙”、“灭杀豪斩空”4大杀器足以让任何对手堕入绝望的深渊。相比之下,《Capcom VS SNK 2》中的神人豪鬼不过是个呀呀学语的婴儿罢了。

来自Marvel的隐藏角色都没什么特色,U.S.Agent(美国代言人)只是换个配色的美国队长,装甲蜘蛛侠只对弱攻击有刚体效果,而地狱王Mephisto根本就和他的儿子BLACK HEART一模一样。

出人意料的是搞笑角色宪麻吕也有对应的隐藏角色“真宪麻吕”。方法是当VS画面出现时,按着3个脚键不放直至战斗开始。成功的话,玩者便会发现宪麻吕可以作出4段跳跃,而且更可以以此来避过“Omega Destory”等超必杀。

最终BOSS仍然是前作的特级变种人“Apocalypse(天启)”,他的必杀即使防御也会被削除大半条的血量,异常恐怖。如果玩家在天启的场地超级跳跃的话,还能看到本作中未出场的前作角色都被Apocalypse捕获关在实验槽里。

《漫画英雄对街霸》的系统继承前作,增加了一种名为“Variable Assistance(交换援助)”的新系统。这个看上去有点像X助交际的名词实际上是一种援护攻击。当使用这种攻击时,场上的角色会摆个POSE召唤出待机的队友强制上场出手,队友攻击动作结束则立刻退场。攻击方式看角色而定,隆和肯的援护攻击就是近身升龙拳,独眼异形的援护攻击则是远距离滚撞,持续时间也比较长。如果场上角色的召唤POSE已经解除时而对手还在遭受援护攻击则可以追打造成夹击。凡事有利有弊,援护攻击的时候,2个角色都不是无敌的,此时如果遭到大范围超杀的攻击只有自认倒霉,2人被同时KO也有可能。此系统在本作中只是小试牛刀,直到日后的《MVC2》才大放光彩。

本作在1998年推出SS版,同样对应4M加速卡,同样是完全移植。一年后移植到PS,毫无悬念这又是一个不能换队友的“EX EDITTION(特别剪辑版)”悲剧作品。

从《MVS》我们可以看到,实质上VS系列和《格斗之王》形式上非常相似,同样的组队战,同样多部作品的混合,可以这么认为,实际上VS系列就是Capcom针对《格斗之王》开发的迎击兵器。






# 集结 友情 超合体 《Marvel VS Capcom:Clash of Super Heroes》







与《街霸》N年磨一剑的进度不同,VS系列的制作效率可说相当之高。就在《MVS》推出PS版的98年同时,新作《漫画英雄对Capcom》也已经出现在日本和欧美的街机店里。

面对超级英雄的轮番上阵,街霸众渐渐力不从心。Capcom终于下定决心,倾巢而出誓与欧美英雄一决高下。《VS 街霸》已经成为过去,未来是《VS Capcom》的世界。

但是问题来了,在制作《漫画英雄对街霸》时采用的CPS2基板就已经暴露出容量不够致使人物动作减少的隐患,如果再像以往作品那样一股脑儿的加人最终效果显然是不会令人满意的。而此时新基板CPS3尚未投入实用,临时转换平台更是难上加难。

如何让角色尽可能多的出场而又不受限于硬件限制?既然硬件是没辙了那就只有在软件上动脑筋。制作组决定从游戏本身的特性着手。

集思广益的成果是一种被称为“Special Partner(特别拍档)”的新系统。这个系统来自于前作中的“Variable Assistance(交换援助)”概念,将众多人物只作为援护攻击的召唤专用角色而无法直接使用。这样只需制作该角色形象和小部分技能,不仅减少了员工的工作量,更为CPS2那已捉襟见肘的容量腾出了空间。

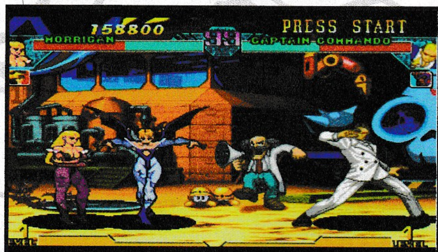
Capcom一共设计了20名特别拍档,他们来自不同的作品且性能有强有弱。弱的如《魔界村》中的亚瑟,强的则有2级变种人Juggernaut、Colossus。为避免游戏的不平衡,这些角色的使用次数都做了严格的限制。人物越强,他的可用次数就越少。另外,这些角色统统都是由电脑随机选择给玩家的,有点抽大奖的意思。

《MVC》基本系统同样承袭《MVS》,除了以“Special Partner(特别拍档)”替代“Variable Assistance(交换援助)”外,本作的另一大卖点就是“Variable Cross”这个系统。

“Variable Cross”可以解释为“释放时刻”或者“超合体”。玩家蓄满三条能量才可发动,发动后场景会进入到一个异次元,此时在玩家能量槽位置会出现一条计时槽,这时间走完前玩家能量无限可以任意发动超杀,而且玩家的队员(非特别拍档)也会出现在画面中配合攻击。但由于此时队友是不可控的,他会做出什么举动就难说了。可能是随随便便出几招,也可能是一个劲的放超必杀,但大致上还是配合玩家行动的。

最终,《MVC》的直接可操纵人物只有15名,作为“Special Partner”的援助角色共20名,再加上6名隐藏人物和BOSS“Onslaught”总













共 42 名角色的阵容算是在当时空前强大了。

既然打的是"VS Capcom"的旗号，那选角就成了头等重要大事。街霸的人物大幅减少，直接使用的只保留了春丽、隆、桑吉尔夫，其他街霸角色都被踢出场外。来自《恶魔战士》系列"的魅魔莫莉卡粉墨登场，同时登场的还有 Capcom 元老洛克人，国内玩家最熟悉的街机游戏《名将》主角 Captain Commando，Capcom 经典动作游戏《出击飞龙》的主角飞龙，动作游戏《CYBOTS（机甲勇士）》的主角 Jin。比较特殊的角色是街霸的隆，他继承了被淘汰的肯和豪鬼的特性，通过必杀技分别转生为可使用二人技能的"肯附体隆"和"豪鬼附体隆"。

"Special Partner"的援助角色同样来自 Capcom 以往的经典作品和 Marvel 漫画世界，有些在原作中非常弱小的人物这次也算有幸被厂商从棺材里拖出来露了一小脸。比如我们可怜的"不跳则已，一跳毙命"的猥琐内裤大叔亚瑟，以及来自 1988 年的射击游戏《世界末日》（LOST WORLD）中可怜到连学名也没有的"1P 战士"。

本作中部分角色拥有需要一次消耗 3 条能量的"Level 3 超杀"。莫莉卡是与其分身莉莉丝合体后的角色，她的的 L3 超杀称为"ダークネスイリュージョン 2（暗黑幻影 2）"，此招一出，中者即刻成为夜魔姐妹花的入幕之宾，双飞巫山翻云覆雨去也，只是临了会被吸走一些"精气"作为补偿。

而最终 BOSS"Onslaught"在 Marvel 世界中是一个由万磁王和 X 教授恶念而生的神级别人物，曾经消灭了几乎所有的超级英雄。他的特殊之处是拥有普通和巨型 2 种形态。最终 BOSS 含有不同形态这种设计也被日后作品所继承下来。

本作在玩家中的评价一般，问题主要出在特别拍档的随机选择造成有"抽大奖"的感觉，二是能量槽积攒速度过快使得战斗经常变成超必杀对轰。

由于 1998 年 SS 已经式微，所以本作并未推出 SS 移植版而是在 1999 年直接出在了 SS 的后续机 DC 上，同年仍然推出了 PS 的移植版。不过这次 Capcom 知道再打着"EX EDITTION"的幌子只怕会被 PS 玩家轰成渣，所以他们对系统做了一些改动。PS 版将本作的系统一分为二，一种与街机《MVC》基本相同，只能选一名可控角色，但是特别拍档使用次数无限，超合体时由特别拍档代替队友配合攻击，另一种没有特别拍档但是可选 2 名可控角色，只不过还是不能换人。发动超合体时由队友配合攻击。聊胜于无，这也算是 Capcom 对 PS 版长期阉割的一些补偿吧。







## 热战 烈战 超激战《Marvel VS Capcom 2:New Age Of Heros》




赞美一款佳作的措辞有很多，如果给《漫画英雄对 Capcom 2》一个评价，我只会用四个字——传世之作。

进入新世纪之后，Capcom 的老对手 SNK 已经日薄西山。因其掌机业务的错误判断等原因导致巨额亏损最终落得乞人收购的结局。而 Capcom 的 VS 系列也终于不再需要兼任本土狙击《格斗之王》的任务，使得系列可以更为专心地开拓欧美阵地。

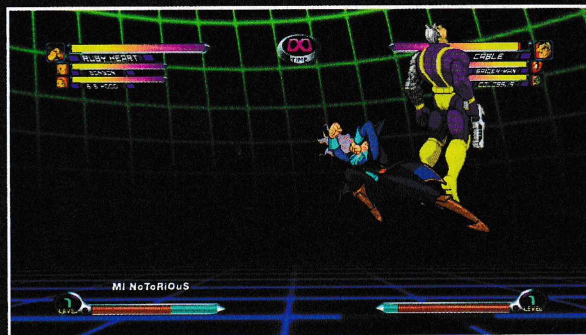
硬件的更新换代往往是优秀作品诞生的先决条件。没有 PS，就没有《生化危机》；没有 PS2，就不会有《鬼泣》。由于 Capcom 本社开发的 CPS3 基板存在严重的质量问题，VS 系列新作只好另觅高就。而此时 SEGA 的互换基板"NAOMI"正如日中天，二者一拍而就，可谓天作之合。

有了新基板的高超性能做保障，以往受到条件制约无法实现的想法现在都有了宣泄的空间。游戏人物仍然以 2D 手绘构成，但是背景则完全采用 3D 制作。动作更流畅，特效更炫目，场景的细节更丰富。在前作《MVC》中因基板容量问题而不得不投机取巧缩水的角色终于可以名正言顺地登场了。本作阵容空前强大，总势五十六名可控角色，每个角色都有自己独特的招式和特性而并非简单的重复。

《MVC2》的角色基本来自于 VS 系列的历代，Marvel 的角色不仅包含了之前作品几乎所有的可控人物，甚至连"末日博士（DR. DOOM）（原出自蜘蛛侠，是电影版《神奇四侠》中的大反派）"和 BOSS 级的"Thanos（灭霸）"都可以直接控制。

Capcom 的角色更是令人惊喜，以往的街霸人物悉数回归，《恶魔战士》系列"的人物除了莫莉卡外更是加入了猫女菲利西娅、法老阿纳卡利斯、小红帽巴蕾坦四个人气角色。看家元老洛克人家族同样人丁兴旺，除了洛克人依旧出战外，他的女友 Roll 甚至系列中的豆丁机器人 Kobu 同样披挂上阵。只是这个豆丁机器人实在过于袖珍，身高不到 30 厘米，体重不过一公斤，和 X—MAN 中身高 3 米体重 3 吨的 Juggernaut（雷公锤）站在一起连他的脚背都几乎够不到。除了这些耳熟能详的人物外，《生化危机》的御姐吉尔首次在系列中参战更是意想不到，而来自《星际悍将》的主角隼人同样引起了玩家的关注。

精彩的剧情和原创角色也引起了 Capcom 的重视。这次的剧情不再像以往那样苍白。故事的焦点集中在名叫"Ruby Heart（宝石心）"的






原创角色身上。Ruby Heart是一名游历四方的女海盗，有一天她的世界突然莫名开始崩坏，这全是因为一个名为"Abyssg（深渊）"奇异生物的作祟。"Abyssg（深渊）"是完全原创的BOSS，它具有"铠之巨人"、"液体人形"、"液体巨兽"三种截然不同的形态。预言中Abyssg是一个会将世界带回原始时期的畸形怪物，当其苏醒时会招唤奇特的风暴垄罩全世界开始杀害生命。为了拯救自己的世界，Ruby Heart召集了Capcom和Marvel的各路英雄共同展开调查。其中真心拯救世界的X战警有之，心怀鬼胎夺取Abyssg力量毁灭世界的阴谋家也不在少数。究竟结局如何，就看各位玩家的发挥了。

硬件革新带来的不仅是人物的扩容和画面的加强，《MVC2》系统的进化完全可以用"革命"来形容。

《MVC2》摈弃了以往2VS2的传统，采用KOF那种3对3的组队方式，并由此研发出了一套充分体现"三位一体"价值的系统。

首先，《MVC2》大大的强化了"Variable Assistance（交换援助）"这个概念。由于本作属于三人组队，也就是说会有2名援护角色。Capcom将援护攻击分为三个类型，分别是α、β、γ。所有角色的援护动作依据性能不同又可细分为12种援护方式，每个角色根据其特征占据其中3种。这3种援护方式分别对应α、β、γ这3个不同类型。

援护方式共有12种，分别为：对空迎击、攻击辅助、能力援护、突进援护、移动援护、射击援护、变则援护、投技援护、对空投援护、地上攻击、打上攻击、平衡援护、回复援护。"对空迎击"就是升龙拳一类的招数，"打上攻击"就是挑空，大部分还是容易理解的。游戏会自动推荐适用的援护类型，十分方便。而且本作在召唤援护时的硬直动作极短，十分容易追加攻击。

举例来说，桑吉尔夫的援护攻击是α—地上攻击、β—投技援护、γ—对空投援护，蜘蛛侠的援护攻击则是α—攻击辅助、β—移动攻击、γ—对空投援护迎击。甚至部分角色的超必杀必须对应限定的援护类型。

对于丰富的援护选择，玩家就不能再像之前那样随便搭配了。《MVC2》的战术以三人连携为核心，援护类型选择恰当与否直接关系到连携的结果与最终伤害值。能否灵活利用好各人的援助也是菜鸟和高手间的区别。可以说，《MVC2》是VS系列中战术要求最高的一款。

除了强化援护系统外，《MVC2》对合体超杀也做了一些改进。新的改进名为"Delayed Hyper Combo（接力超绝连击）"。这个系统允许人物在发动超必杀的过程中输入待机角色的超杀指令，这样当前人物的超必杀就会中断并强制退场，由待机的角色接替发动超杀。此时再输入下一个待机角色超杀指令则再次接替。至于原先的合体超杀依然健在，并理所当然地进化成了三人合体超杀。

尽管加入了那么多的新系统，为了尽可能便于操作Capcom仍然做出了不懈的努力。原先的六键拳脚操控简化为四键，中拳和中脚的按键取消但是动作保留并不影响连段。新加入的A1、A2键直接分别切换待机的2个角色，大大减少了误操作的可能。而三人合体超杀只需要同时按下A1+A2就可发动，非常方便。

"Snap Back（出场攻击）"这个全新的系统在本作初次登场。被Snap Back技能击中的对手会被强制击出场外，而且在若干时间内无法切换或是作为援护。可以说这个系统是为了抑制"Variable Assistance（交换援助）"的过分强大而存在的。

《MVC2》还从《SF3》中汲取了"Hyper Cancel"概念，在必杀技发动时可以强制取消接续超必杀。"Hyper Cancel"与"Snap Back"相结合构成了《MVC2》最强力的反击手段。

三人组队，三型援护，三体超杀，构成了《MVC2》三位一体的战斗系统。在创新系统的同时，Capcom对前作能量槽增长过快的诟病也做了调整。虽然略显复杂的援护系统对于菜鸟玩家可能不易上手，但《MVC2》仍可以认为是VS系列中最为完善的作品，几近完美的系统和平衡性，使得本作曾多次入选为美国EVO格斗大赛的参赛项目。

另外值得一提的是，本作的音乐一改之前历代跟随角色的设定，变成是由场地决定。担任过《塞尔达传说 小人帽》、《新超级机器人大战》等音乐制作的高野充彦（たかの みつひこ）与担任过《恶魔战士》、《生化危机》作曲的柴田彻也（しばた てつや）联手负责《MVC2》的音乐制作。整个《MVC2》音乐呈现出明显的欧美风格，其选人画面的音乐是公认的经典曲目。这也可视作Capcom誓将VS系列打造成欧美格斗大作的决心。

本作的制作人不再是船水纪孝，而由同为第一开发部的须藤克洋担任。须藤克洋曾经负责开发了《Capcom VS SNK》和《机动战士高达 联邦对吉翁》等名作。4年后，他们一起离开了Capcom成立了自己的新公司"CraftandMeister"。天才们的流失令人扼腕叹息。

《MVC2》是VS系列中推出版本最多的作品，因为采用的是互换基板，DC版的移植仅仅使用了3个月的时间。DC版可以通过游戏中获得的点数在游戏内置的"VM Shop"中购买隐藏的人物和场景，同时DC版《MVC2》还对应通讯对战。其后2002年分别推出了PS2和XBOX版，2009年7月和8月又分别在XLive和PSN上推出了下载专用的高清重制版。高清重制版不仅提供了"smooth（顺滑）"、"crisp（锐利）"、"classic（古典）"三种画面模式，还对应XLive和PSN的网络对战和网上排名。爱好者千万不可错过。





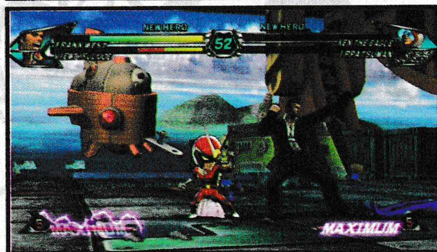


## 喧哗 怀旧 动漫魂《Tatsunoko VS Capcom》

往日对手的先后凋零令得Capcom郁郁寡欢，整个2000至2008年都遁入了蛰伏期。几个主要的2D格斗系列在整整8年期间几乎没有推出过一款续作。而此时原先的小众作品《罪恶装备》系列等已经枝繁叶茂，开始蚕食FTG的市场份额。面对昔日吴下阿蒙的咄咄逼人，Capcom渐渐按耐不住了。在2008年5月Capcom终于发表了全新作《龙之子对Capcom》（Tatsunoko VS Capcom:Cross Generation of Heros），昭示着VS系列的回归。

作为动作天尊，不搞点惊天动地的举动来自然是飚显不出"天尊"的名号的。果不其然，






《TVC》从发布那天起就给了所有人一个意外的"惊喜"。

以往的VS系列除了《Capcom VS SNK》这样的纪念性质的作品以外统统都是美国漫画英雄大战Capcom游戏人物作为主题的，而此次Capcom一改初衷，抛弃了多年的结发之夫——雄浑粗壮的Marvel，转身投入了娇小可爱的小白脸Tatsunoko（龙之子）的怀抱。

说起"Tatsunoko（龙之子）"这个公司国内玩家可能熟悉的不多。这是一家日本的老牌动漫制作公司，因为太老，所以很多它的作品并没有大规模引进国内。现在国内玩家熟悉的龙之子作品大概只有《宇宙骑士》了。如果玩家历史够悠久，应该可以回忆起小时候玩的那些花花绿绿的贴纸上面经常有巨大的黄金机器人或是皮衣女王的图案，实际上这些也是龙之子的作品。

和Marvel略带成人色彩的风格不同，"龙之子"的用户群更加低龄化，多以14岁左右的LU为主。Capcom之所以选择龙之子作为拍档实际上也是希望借龙之子的威名使这个系列能在国内有所建树，而不是每次都是欧美英雄独占鳌头。

落实到具体的选角政策上，Capcom这次又把一些昙花一现的角色拉出来游街。阿力克斯这个街霸史上最无存在感的主角终于找到了他的归宿，而他的难兄难弟——惨遭Capcom封印的《新鬼武者》主角结城秀康也终于领悟到了星爷国产007中"就算是一张草纸也有它的用处"这句名言的真谛。

在龙之子方面眼前一亮的角色不多，主要原因还是因为他们的人物比较雷同。对龙之子不甚精通的人看到他们就好像一群奥特曼遮住脑袋让你来分辨那样的感觉。无论是科学忍者队还是新造人间，他们的造型都像是一厂代工的披风、紧身衣、头盔。而且因为时代审美观的关系，这些装备完全没有拉风可言。只有巨大的黄金战士和小双侠的反派女王多龙芝还令人有些感觉。

为了吸引更多的用户，无论是原先VS系列的忠实用户还仅仅是龙之子的动漫FANS而非游戏玩家，新一轮的改革势在必行。于是VS系列迎来了更大众、更白菜、更彻底的进化。

《TVC》在《MVC2》的基础上做了进一步的控制简化，控制方式改为更易理解的轻攻击、中攻击、重攻击、援护攻击的四键控制。不再有明确的拳脚区分在Capcom历史上也是一个突破。如此设计也是为了照顾那些初上战场的菜鸟玩家。控制的大幅简化带来的自然是更为流畅的操作。系列的核心连锁与挑空连击保持不变，按键改成4键后连锁COMBO的爽快度明显提升。大幅度降低连锁的门槛之后，对战节奏也随之大幅提升。

为了更加便于新玩家理解，Capcom将所有的系统归类为四大类：防御系、拍档系、连击系、必杀系。

**防御系：**"Mega Crash（百万碰撞）"说穿了就是爆气，在被敌人连续攻击时使用可以弹开对手，甚至在指令投中也可使用。"Snap Back"现在成为了每个角色的特定招式。"Advancing Guard（弹返防御）"则沿袭之前作品。

**拍档系：**Variable Attack（交换攻击）、Variable Counter（交换反击）、Variable Assistance（交换援助）完全沿袭之前作品，区别于《MVC2》，本作的交换援助完全摈弃了复杂的多种类援助概念而是回到了《MVS》那种纯粹的交换援助。另一个重大的改变是本作在空中也能交换队友。

**连击系：**除了"Air Combo（空中连击）""Chain Combo（连锁连击）"之外，增加了一种名为"Barock Combo（激情连击）"的全新系统。发动Barock Combo需要消耗可恢复的那部分生命为代价，其后人物就会进入一种可以自由组合连击的模式当中。其实这就是后来《超级街霸IV》中茱莉超必杀"风水引擎"的原型。

**必杀系：**仍然是"Hyper Combo（超绝连击）"、"Variable combination（合体超杀）"、"Delayed Hyper Combo（延时超绝连击）"，没有什么变化。

所有这些系统的修正可以说只为了一个目的服务：扩宽用户群。《TVC》没有任何复杂的设计，对上手难度和战术的要求也大大降低，而对于画面的演出效果则是大大加强。游戏采用的是Wii的互换基板，画面使用卡通渲染3D人物模型+3D背景，非常明亮绚丽，超必杀发动时会有视角转换，Level 3超杀气势惊人。《TVC》就是一款专为LU玩家量身打造的饕餮大餐。

在为LU玩家造福的同时，VS系列本身的豪快与喧哗的特点并没有丧失，作为格斗游戏至关重要的平衡性也掌握得恰到好处。凭借Capcom在全世界格斗玩家心目中的金字招牌，本作曾被评为09年美国E3展最佳格斗游戏，也曾荣登日本09年度"斗剧"格斗大赛的参赛项目。但《TVC》实际上属于外包作品，接过制作人火炬的则为Capcom的新生力量新妻良太。本作街机版在2008年推出，家用版由于用户群和互换基板的关系只推出了Wii版，这令不少VS饭愤恨不已。

当初12月发售的时候还有一个FTG界的奇闻，就是除了少数几家先行移动的店铺外，整个街机版的移动时间居然还比家用机版的发售晚一个星期，变成了先家用机后移植街机的现象。2010年又在Wii上推出了强化版《龙之子对Capcom 超级全明星》（Tatsunoko VS Capcom:Ultimate All-Stars）。强化版增添了4个新人物。其中就有我国玩家熟悉的《宇宙骑士》那悲情但不悲剧的裸男D-boy，而来自次世代功臣《丧尸围城》的记者Frank West的出场可以理解为Capcom为推出美版做的特别服务。




## 复活 璀璨 超进化《Marvel VS Capcom 3:Fate of Two Worlds》

就在粉丝们还在为VS系列没能登陆高清平台而愤愤不平的时候，Capcom在去年5月夏威夷召开的Captivate 2010大会上宣布了《漫画英雄对Capcom 3》的消息。此时距离《MVC2》的推出已经过了将近11年的时间。

《MVC3》的突然发布并非偶然，一心想在欧美站稳脚跟的Capcom专为欧美开发的《暗黑虚空》、《生化尖兵》都以惨败收场，而寄托了大量希望的《失落的星球2》更是离既定目标相去甚远。眼看欧美根基失势，Capcom只好重新祭出漫画英雄这一法宝，希望依靠Marvel的超绝人气与VS系列在欧美的口碑重新铸造欧美玩家对Capcom的信心。这也是Capcom弃用龙之子重新启用Marvel的重要原因。

此次的参战阵容无论是MARVEL方还是




Capcom 方更可以说有了“质”的改变。MARVEL 方原 X 战警的角色大幅减少，只剩下了金刚狼和暴风女这 2 位元老，镭射眼、冰人等均淘汰出局。作为补偿，新加入了性感的女性变种人 X—23（金刚狼的复制品）和 S 级变种人琴格雷（凤凰）以及绿巨人的表妹 She-Hulk。而复仇者的成员除了前期的美国队长、钢铁侠和绿巨人外，来自北欧神话的雷神托尔亦首次参战。正义的味方还有美国人民的好邻居蜘蛛侠，而 Marvel 世界中惟一知道自己是漫画人物的至贱无敌 Deadpool（死侍）同样不甘寂寞加入到大战当中，玩家使用他的话可以亲身感受到他那喋喋不休的碎嘴。

反派人物中神奇四侠的宿敌末日博士依然猖狂，前作 X 战警系列的哨兵机器人和万磁王继续出战。新加入的反派有来自外星的生物 SUPER-SKRULL，他拥有并超越了神奇四侠的全部能力。此外传说中的邪道高手模仿大师以及堪称人机合一最高境界的 Modok（杀人脑）的参战也让美漫玩家兴奋不已。而在预告片中气势磅礴登场的 Marvel 神级反派黑暗次元魔王“Dormammu（邪灵）”仅是本作的幕后黑手，而能一掌拍碎地球的最终 BOSS 吞星“Galactus”绝对是 FTG 史上最庞大角色之一（另一个是“《恶魔战士》系列”的派隆，可以一指戳爆地球），如果玩家不幸最终战败，就可目睹地球被吞星拍碎的悲惨结局。

与漫画英雄相比，Capcom 的角色更是来了个史无前例的大换血，街霸旧人如今只有隆和春丽、豪鬼继续战斗在第一线，新人只有来自街霸 IV 的女特工绯红毒蛇。恶魔系列保留了莫莉卡和菲利西娅，系列的另一人气角色中国僵尸泪泪也在本作出战。《洛克人》中的 ZERO 和驾驶机器人的女海贼 Tron Bonne（邦妮）这次已经是第 2 次出战，而“《鬼泣》系列”的酷哥但丁和御姐翠西参战并不让人感到意外，看着在《MVC3》中威风八面的《鬼泣 3》造型但丁，再看看在 TGS 中公布的“蛋疼”，不由得让人感慨。

如果说以上人物还在玩家的意料之中，那么 Capcom 原四叶草小组的 2 名经典角色：大神白野威和红侠乔伊的加入令人惊喜万分！白野威的实力非常强劲，勾玉既可以作为连射飞行道具在远程封住对手的动作，又可以组合成鞭子在中距离打击对手，一旦近身还能用斩击或者饭纲落投技，可以说十分全面。红侠乔伊尽管“身残”仍然“志坚”，时不时的用爆弹和回旋飞镖扰乱对手，如果发动超必杀则再现“时间和动作加速”的特殊效果，完全忠于原作。另外“《生化危机》系列”的威斯克和克里斯、来自《魔界村》的侏儒骑士亚瑟、Capcom 的打桩老祖哈格市长、《生化尖兵》断臂主角斯宾塞，都是令卡饭们满意之极的选择。

游戏画面已经不足以单用“华丽”来形容必须再加上“璀璨”二字。用 MT 引擎制作的人物美式风格强烈，色调浓烈，特效极为华丽夸张。而战斗过程更是极度喧哗豪快。比起《龙之子对 Capcom》，MVC3 最大的特色是恢复并改进了 2 代的多型援护，角色援护依然以 α、β、γ 这 3 个不同类型划分，但是不仅以文字说明发动效果，更是直截了当地告诉玩家当前使用的援护是什么招式，比如风暴女的援护“WhirlWind”就直接标明属于“射击”，攻击方向为“前”。这样一来不仅精简了《MVC2》中一些类似的援护效果，在选择时就了解援护招式的动作更是令玩家做到心中有数。

除了多型援护强势回归外，本作的操作方式也有不小的变化。本作将按键分为 6 个，分别是轻、中、重攻击、拍档 A、拍档 B 以及新增的 S 键。其中 2 个拍档键负责发动援护攻击，如果要交换队友只需按住拍档键就可实现。而 S 键我们可以理解为是一个空中连续技始动键，以往的 VS 系列中每个角色都有 1 或 2 个普通技可以挑空对手至浮空状态，此次以 Exchange 键可以将对手挑空或者打至版边，之后进行空中连击。如此一来每个角色的挑空技发动方式就得到了简化和统一。

配合 Exchange 键，本作扩展了一种名为“TEAM AERIAL COMBO（组队空中连击）”的攻击方式。当空中连击发动时用 Exchange 键配合方向还能实现空中换人连击，最多可以实现 3 位战友的空中接力连击。为了平衡空中接力连击的高威力，“TEAM AERIAL COUNTER”应运而生。如果在被对手空中连段时输入正确的方向＋轻攻击键，就可能以爆气的姿态将对手弹开，但这只能在对方空中交替队友的一刹那起作用，而且要猜中对方换人时输入的方向，有点 3D 格斗中拆多方向投的味道。

除了多型援护回归和扩展了 Exchange 攻击以外，MVC3 还新增了一种称为“X-FACTOR”的全新系统。这实际上就是一种暂时的强化状态，发动后角色会泛出红光，而攻击力机动力都会得到大幅提升，损失的生命值更会迅速恢复。如果在此时发动超必杀甚至可能一举削除对手一半以上的体力，队友人数越少，强化效果也就越强。但维持时间只有数秒。

既然如今已经是讲究个性的大联机时代，那么不做出点诚意是不行的。顺应潮流，《MVC3》特制了一种玩家资料卡，收录玩家的战绩，称号，战斗数据等等资料，此外还预备了大量的 DLC 服饰等着榨干玩家的钱包，太公钓鱼，愿者上钩。

总的来讲，此次的《MVC3》不仅在系统上保留了以往系列队友交代、援护攻击、连锁攻击、合体超杀、空中连击等等特色，更针对新时代玩家调整了操控方式，援护攻击更为直观，新加入的 X-FACTOR 系统极有实用价值，而空中接力连击和必杀之间的快速衔接使得战斗更为刺激火爆，尤为重要的是，此次 Capcom 在游戏平衡性上下了很大力气，Capcom 的角色不再向以往一样沦为惨被漫画英雄宰割的肉鸡，但丁、威斯克、白野威个个都生猛如虎。但我们也看到其严谨程度还是无法和《街霸》相比，某些射击系角色过分强横。尽管如此，本作还是受到了玩家和媒体的广泛好评，目前已经确定作为美国格斗大赛 EVO2011 的参赛项目之一。







## 闲话

对于我们国内玩家来说，由漫画英雄主打的 VS 系列和《致命格斗》一样属于非主流游戏，甚至知名度还不如《致命格斗》。和铺天盖地的《街霸》和《格斗之王》玩家相比，VS 系列玩的人少，研究的人更是少。这些“非主流”游戏还往往遭受恶评和刻意贬低。如果说《MVC3》在欧美是颗原子弹，那它在我国最多也就是颗茶叶蛋。这其中固然有东西文化差异的原因，也和“以无知造偏见，以偏见生敌意”的人性有关。我始终认为，无论是对电子游戏还是其他事物我们都要以包容、理解的态度去正确对待。我也有一个梦想，终有一天，车枪球不再嘲笑宅腐萌，老滚、辐射不再排挤 FF、DQ，更没有微软、索尼、任天堂斗得你死我活。大家所要做的，就是聚在一起快快乐乐地玩游戏。这不就是游戏的本意吗？

# 跳动的心

## 篮球游戏的发展史

文 ZHR 美编 anubis

篮球于1891年12月初在美国马萨诸塞州斯普林菲尔德市基督教青年会国际训练学校（后为春田学院），由该校体育教师詹姆斯？奈史密斯博士发明。这项运动从早期的风靡美国到现在的席卷全世界一直在不断发展，如今已有了越来越多的篮球爱好者。一块不大的场地，几个人，一个球筐一颗球就能就能来一场激烈的比赛。虽然篮球在发源地美国的人气被橄榄球和棒球盖过，但自从89年我国开始转播NBA比赛以来，这股篮球旋风在中国就从来没停息过。之后动画《灌篮高手》更是带起了成千上万的中国篮球迷。中国篮球队在各种国际大赛上的表现也远胜足球，中国玩家对篮球的热情自然不用多说。而篮球游戏与真实篮球的距离早已越来越近，不少NBA球星都是游戏迷。篮球游戏的发展从未停止过脚步。其中最有名的篮球游戏当属2K公司的“《NBA 2K》系列”和EA公司的“《NBA LIVE》系列”。下面就让笔者来带领大家回顾一下篮球游戏的发展以及“2K系列”与“LIVE系列”之间的战争。

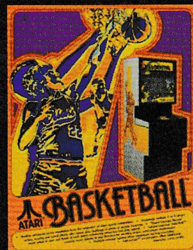
## 早期篮球游戏的发展

早期篮球游戏由于表现简陋，加上没有授权游戏，游戏中看不到一个NBA球星或球队。大部分球员长的一模一样，能够区分他们的只有队服和皮肤颜色。

历史上最早的篮球游戏诞生于1979年，平台为雅达利。这款名为《雅达利篮球》的游戏球场上只有两名球员，球员只能经行简单的运球和单手投篮。《雅达利篮球》中的球员已经身着篮球运动员的服装，一个黑人与一个白人的设定反映了那个时期美国篮球的趋势。这一设定也被日后一些FC游戏沿用。这款游戏在1980年曾出现在NBA著名球星天勾贾巴尔所主演的电影《飞机》中。那时的篮球游戏球场上只有两个人。

随着游戏表现画面的提高，全场5V5的比赛不再是梦想。FC上拟真篮球比赛的游戏层出不穷。自从70年代后期J博士朱利叶欧文将花式扣篮带入篮球场后，人们对这种花式打法热情日益增高，游戏厂商们自然也要将这种得分方式引入游戏中，在游戏中持球队员在无人看管的篮下投篮便会进入特写的扣篮画面，这种画面对当时崇拜扣篮的球迷是非常有视觉冲击力的。人人都能在游戏中过把扣篮瘾。

1987年KONAMI出品的《DOUBLE DRIBBLE》是较早期的优秀FC篮球游戏之一。游戏中菜单画面以投篮的方式选择非常有新意。游戏中根据按键时间跳投的方式延续至今，比赛中基本规则都已成形，而且还有罚球记示器这一设定，每场比赛中场都会有拉拉队上台表演。是早期篮球游戏中的标杆。而FC时代的篮球游戏大部分是由投篮和扣篮作为主要进攻方式的，玩家也只能做出这两种动作。







■最早的《雅达利篮球》




■《DOUBLE DRIBBLE》

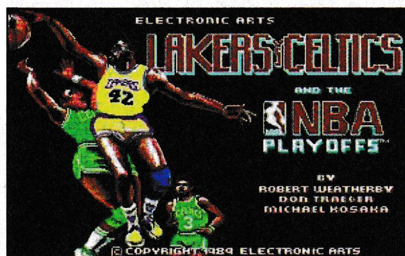
# EA的篮球游戏王朝

EA是最早尝试将NBA球员带入游戏的厂商，在APPLE2上EA曾推出过一款名叫《J博士VS大鸟伯德》的游戏。在这款EA最早的体育游戏中玩家可以使用这两名当时最炙手可热的球员。随后EA又推出了《乔丹VS伯德》的篮球游戏，这款游戏除了普通的斗牛外，还加入了灌篮大赛模式和3分球大赛模式。游戏中尽管只有两名角色，但玩家仍然可以从他们身上的特征认出这两名球星。本作之后还被搬上了FC，可惜国内的玩家接触不多。这两款游戏可以说是EA体育的开山之作。也为之后EA的高模拟篮球游戏做好了雏形。

最早的NBA授权篮球游戏诞生于1989年的DOS系统上，这款名为《Lakers versus Celtics and the NBA Playoffs》的游戏同样由EA开发，在1990年移植到了MD上。这款游戏可以说是篮球游戏里程碑式的作品，里面有许多开创性的设定。游戏中在一开始便会有类似电视直播的形式介绍双方首发球员，游戏中球星不再千篇一律，NBA球星的招牌动作可以在游戏中看到，比如乔丹的空中滑翔，查尔斯－巴克利的双手爆扣等。我们还可以看到球场下或激动或沮丧的教练，十分逗趣。游戏的解说会以字幕的形式出现在中场的时候。这也是第一款可以使用全明星队伍的游戏。 在当时初见到这款游戏的玩家只能用惊艳来形容，那时候的青少年除了收看NBA比赛外还多了一项新的必备活动，打一盘《Lakers versus Celtics and the NBA Playoffs》，游戏销量自然水涨船高。

游戏的热卖让EA将这款游戏想当然地系列化，每一款系列新作都以当时热门的总决赛做为标题噱头。可是每一代只能使用进入了季后赛的队伍这点着实令人遗憾。在1994年《Lakers vs Celtics sega》中，EA终于加入了完整的赛季模式以及全部27支队伍。假动作，空中接力等动作都开创了篮球游戏的先河。系列中还首次加入了镜头回放的功能。对于所有球迷兼玩家来说，"VS系列"是他们最好的选择，甚至一些不看篮球的游戏玩家爱也乐此不彼。EA通过这款游戏系列奠定了当时篮球游戏霸主的地位无疑。








《LAKERS VS CELTICS》是早期篮球游戏的标杆





《J博士VS大鸟伯德》是最早使用球星代言的作品

# [ 同时期其他篮球游戏 ]

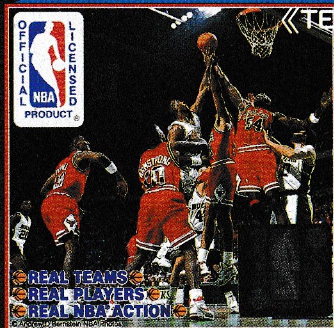
## 《TAITO 篮球》

国内玩家对篮球游戏的最早印象可能是还得是FC上的《TAITO篮球》，这款游戏曾在国内红极一时。《TAITO篮球》诞生于1991年，游戏以联赛取得冠军为主要进行方式，每个球队都有属于自己的队标。游戏中灌篮时需将移动的点停留在力槽的中间来完成灌篮。比赛结束后还会有胜利的一方庆祝，输的一方黯然走出球场的画面。但游戏没有授权，且毕竟篮球是美国化的运动，那时的日厂还很难抓住篮球游戏的神韵。





## 《TECMO NBA BASKETBALL》



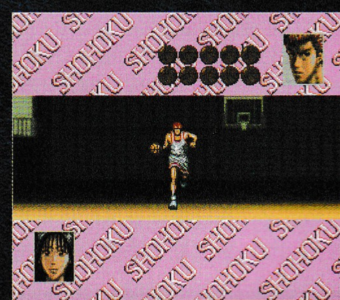

1992年FC上TECMO的《TECMO NBA BASKETBALL》出现了，这是一款日本厂商罕见拥有授权的篮球游戏。虽然每个角色除了实名外，长相能力身高都大同小异。不过在那个年代在FC上能玩到一款比赛后有数据统计的游戏实数不宜。游戏中取消了当时流行的扣篮特写设定，在比赛中犯规会有裁判特写明显说明，加深了玩家对篮球规则的了解。游戏中还第一次收录了全明星赛，算是日厂在篮球游戏方面一个不小的突破。

## 《热血篮球》

这是被中国玩家所熟知的一款游戏，那时候的"热血系列"在玩家中一直被津津乐道。本作与其说是篮球游戏，不如说是一款披着篮球外衣的动作游戏。游戏有着"热血系列"一贯的无视规则设定，球场上揍人是常事，当然不仅局限在球场，只要有个篮板和篮筐的地方，这些热血小子都能打上一场。篮筐掉了？好办，再按回去就行了。打不过对方？好办，咱可以抄家伙上啊。游戏中充斥着各种夸张搞笑的设定，让不喜欢刻板篮球游戏的玩家乐此不疲。

## 《SLAM DUNK 系列》

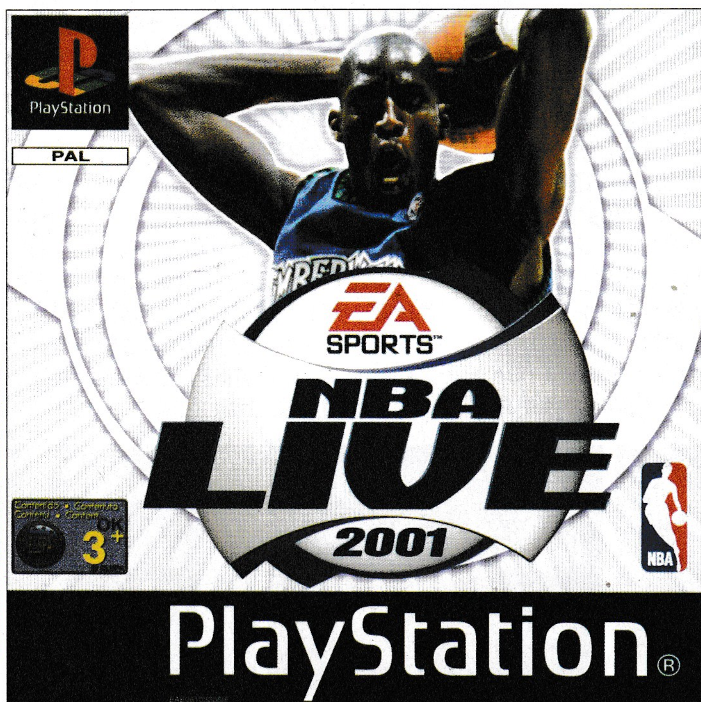
SFC上的《SLAM DUNK》无疑是中国玩家心中的又一经典，这部作品的成功其实主要还是来自原作的无穷魅力。当时在国内热播的《灌篮高手》动画使得他的普及率比NBA比赛还要高。你可能只认识NBA中的乔丹，但你可以从《灌篮高手》认出许多角色。原作的经典促使现在仍有人把经典的角色创建到次时代的NBA游戏中。《SLAM DUNK》的游戏在MD，GB，GG，SFC，SS和街机上都有过相关作品。中国玩家印象最深的无疑是GB和SFC上的两款。





《SLAM DUNK》中的梦幻击掌

# 王者与挑战者

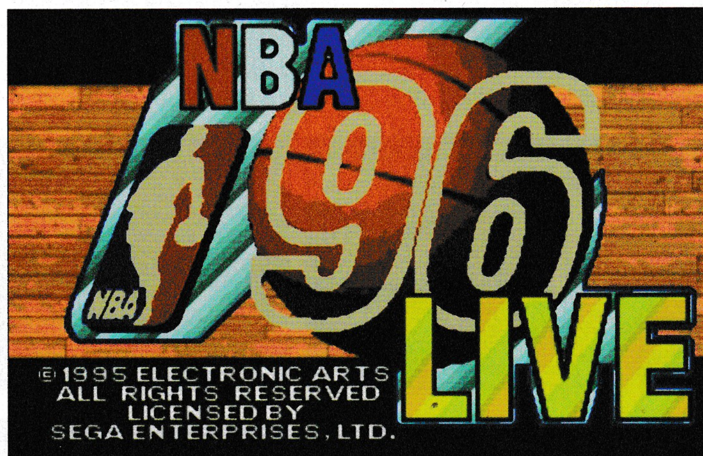


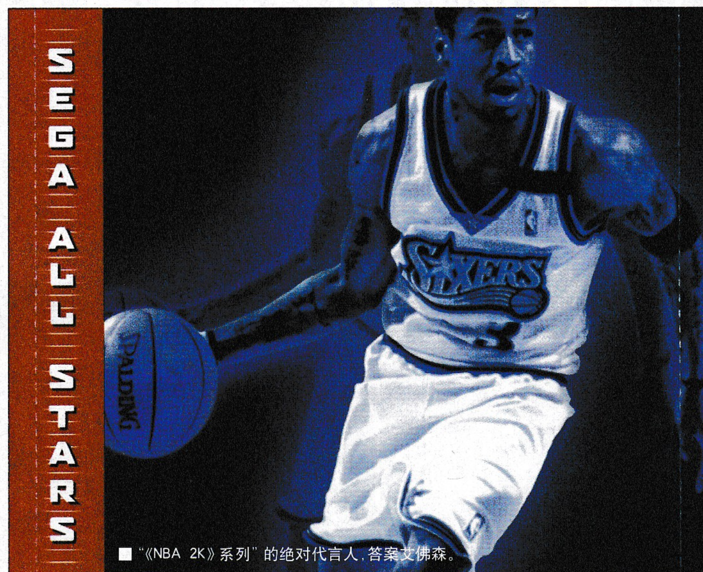

1995 年，EA 最新的 NBA 游戏不再被称为"VS 系列"，而改名为《NBA LIVE96》。从此，《NBA LIVE》这个名字成了那个时代篮球游戏的代名词。那个时期的篮球游戏发展在"NBA 2K 系列"出现之前，都是由"LIVE 系列"引领的，几乎每年的新作都可以打破销售记录。"LIVE 系列"初期都是 45 度视角，这一设定一直是继承自"VS 系列"，表现方式一直没有太大的突破。随着游戏业画面表现力的提高，《NBA LIVE 97》在 PS 上首次实现了 3D 化，而且终于有了语音解说，镜头也不再是单一的 45 度视角，这无疑使得游戏与真实比赛又进了一步。不过简陋的 3D 画面依然很难区分球员，过少的多边形让每个球员的长相都过分相似，玩家能分辨球员的依据只有球衣上的号码。

直到《NBA LIVE 99》的推出，我们终于可以从游戏球员的面部中认出许多球星了，每个球员的身形与身高都在游戏中有了很好的展现，熟悉的球员在游戏中都有更加明确的特征。如果说《NBA LIVE 99》只是 EA 3D 画面上的进步，那么《NBA LIVE 2000》便是 EA 在向着更加真实篮球游戏靠拢的一作。各种动作更加的合理真实，动作数量以及变化之丰富达到了历代之最。而游戏中也终于可以使用飞人乔丹。更令人激动的是，EA 首次加入了使用经典球员的设定，玩家可以在本作中使用五十余位已退役的球员，这对不少老球迷来说有着致命的吸引力。可以说《NBA LIVE2000》具有着革命性的进步，从那时候起，篮球游戏与真实的篮球已经越来越接近了。EA 后来又在《NBA LIVE 2001》中加入了 Franchise 模式，这一伟大设定又为篮球游戏加入了经营的要素，使游戏的耐玩度上又有了新的飞跃。

在"LIVE 系列"春风得意的时候，另一大篮球游戏品牌"《NBA 2K》系列"诞生。当时可能 EA 不会想到正是这么一个后起之秀逐渐将篮球游戏带到了新的高度。

"《NBA 2K》系列"的第一款游戏来自 1999 年的 DC 上，当时的 2K SPORT 还是北美 SEGA 旗下的一家子公司，名为 SEGA SPORTS。由于平台选择是在 DC 上，游戏画面表现远胜过同时期的"《NBA LIVE》"，不过球员犹如金刚版的手臂仍然吓倒不少篮球玩家。和 EA"《NBA LIVE》系列"追求爽快喧哗的篮球游戏风格不同，"《NBA 2K 系列》"走向了篮球游戏更合理朴实真实化的路线，这样的设定在当时为这个系列赢得了一部分赞誉声。不过仍无法撼动"《NBA LIVE》"篮球游戏霸主的地位。




■"《NBA 2K》系列"的绝对代言人，答案艾佛森。

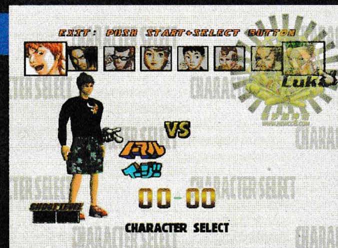
## [ 同时期其他篮球游戏 ]

### 《NBA SHOOT OUT》

为了促进 PS 主机的发展，SCE 开始扩增这台主机上的游戏类型。体育当然是必不可少的类型，1997 年《NBA SHOOT OUT》作为当时 SCE 体育类游戏中的一款篮球游戏，由 989 SPORTS 负责开发。本作的画面比同时期的《NBA LIVE 97》还要出色，地板、场景等表现都有模有样。不过到了《NBA LIVE 2000》推出的时候，这个系列就要显得逊色许多了。这个系列一直做到《NBA SHOOT OUT 2005》，在家用机平台一直不敌两大王牌"《NBA LIVE》系列"和"《NBA 2K》系列，最后干脆更名为"《NBA 0X》系列"转战 PSP 平台。

### 《1ON1》

PS 时期有一款叫做《1ON1》的另类篮球游戏，游戏最大的亮点是请来了井上雄彦大师来担当游戏的人设。我们在这个游戏里可以看到仿佛樱木花道、流川枫、赤木晴子换了个发型和服装出现在了游戏里。游戏采用 1 对 1 的打法，融入了格斗要素。里面每个角色甚至居然都有出招表。令笔者印象最深的是其中有个陵南队鱼住脸的老男人，可以使出让头上的松鼠扒在篮筐上不让你进球的无耻招式。游戏另一大亮点是隐藏角色 T 博士的加入，这个角色就是井上雄彦大师在《SLAM DUNK》中的化身。在游戏中实力不容小视。



# 变革与一鸣惊人

到了《NBA LIVE 2002》的时候，除了画面从PS到PS2的提升外，"《LIVE系列》"走起了纯粹的爽快路线，这样的设定使游戏颇受争议。游戏中使用CROSS OVER可以把对手晃得和磕了药一样找不到北，明星球员更可以无视防守的暴扣。"《NBA LIVE》系列"之后的几部作品对攻防平衡性的把握上都有意偏向进攻的爽快感上，防守往往是形同虚设，除了抢断和封盖外几乎没有防守的方法，这样使得游戏经常变成拼得分的对攻战，一些过度霸道的招式是无解的。面对如此夸张的设定，我们也只能安慰自己，这只是一款游戏。如果不是《NBA 2K2》的出现，可能《NBA LIVE 2002》的问题就不会那么明显。《NBA LIVE 2002》之后的新作我们都可以看到画面上的进步，赛场气氛的把握也更加娴熟，不过攻防不合理的现象始终没有解决。这个问题直到《NBA LIVE 2005》的推出才终于有所改善，无敌的小跳步有了破解的方法，身体接触对命中率的影响也合理的许多。不可否认比起前几作《NBA LIVE 2005》是一款进步的作品。

在《NBA 2K2》推出之前，"《NBA 2K》系列"只能说是在DC用户中还算小有名气。之后DC夭折，《NBA 2K2》转战多平台，让大部分玩家知道了"《NBA 2K》系列"的魅力，国外IGN更是给出了9.4分，接近满分的超高评价。《NBA 2K2》的一鸣惊人甚至让老大哥EA意识到了自己霸主的地位受到了威胁。《NBA 2K2》的成功主要在动作捕捉上的进步和操作上的优势。背打时fade-away的动作十分柔和自然，各种运球动作都极具真实感。AI大幅提高，每次进攻都要反复思考，篮球游戏不再猛打猛冲，无视防守的进攻越来越少，研究一套合理化的进攻战术成了乐趣所在。这点和"《NBA LIVE》系列"形成了鲜明的对比。2003年的时候2K与美国著名体育电视节目ESPN全面合作，游戏中的解说由ESPN知名解说全程担任。这种合作从另一方面吸引着越来越多的拥簇着。"《NBA 2K》系列"在之后的作品中坚持走稳扎稳打路线，每年的新作品在强调战术合理化的同时强调防守的重要性。不过游戏上手难度较高，投篮手腕僵硬的问题一直没有得到解决。《NBA 2K5》为了战翻各方面都有所进步的老对手《NBA LIVE 2005》更是使出了只卖19.99美元的战略。这一做法果然有效，但也导致其最终惹恼了EA。那时候的"《NBA 2K》系列"已经可以和"《NBA LIVE》系列"平分秋色，甚至比LIVE系列更受欢迎，EA不再一家独大，喜欢NBA篮球游戏的玩家终于有了另一个选择。那时有这么一种定律，喜欢爽快易上手的玩LIVE，喜欢真实合理有策略性的玩2K。



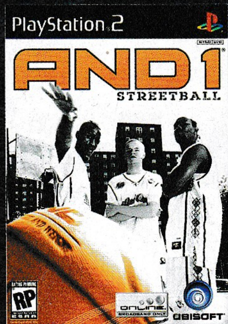
# [ 同时期其他篮球游戏 ]

## 《NBA STREET 系列》

街头篮球以不框架于规则与形式上的限制表现，演出效果华丽喧哗红遍美国年轻人中。夸张的运球动作，不注重防守的风格，极具观赏性。在笔者看来，EA还是更适合制作这种街头篮球游戏。游戏本身要的就是极具夸张的表现力和喧哗篮球的爽快感，这与EA制作体育游戏的风格不谋而合。在游戏中我们经常可以看到球员们跳出一个人那么高，双手直接把球摘下来，跳起来后脑勺磕到篮板上的夸张设定。游戏的基本思路就是通过各种花哨的动作来完成进攻，动作越花哨能量槽积攒的越快，能量满后便可以发动华丽又无敌的"必杀"来击溃对方。PS2时期的"《NBA STREET》系列"一共出过三作，没作的进步都十分明显，尤其是生涯模式挑战各种街头篮球元祖，以及规则限制下的比赛乐趣十足。

## 《AND 1 街头篮球》

AND1是当今美国街头篮球文化的代名词，作为联盟的他们有自己的联赛团队品牌，其中几位球员在AND1球迷的眼中有着不亚于NBA球星的存在。游戏由育碧开发，在PS2和XBOX上发售。不同于《NBA STREET》系列的是，《AND1街头篮球》里的球员没有夸张的"超能力"，连续转好几圈的暴扣不会在本作中出现，球员所使用的招式都是AND1街球中的常见的经典动作。游戏里面还可以选择多位知名的AND1球星，这让喜欢真实街头篮球游戏的玩家过足了瘾。不过过于朴实的玩法并不适合街头篮球游戏，除了真正懂街球的玩家外，很少有人会买这款游戏的账。

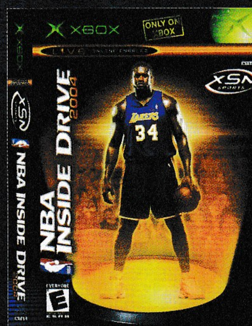


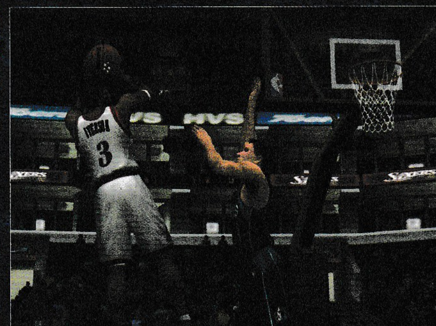




## 《NBA Inside Drive 2004》

这款游戏是由微软发行的，不过游戏除了微软保驾护航外再无任何突出之处。简陋的人物建模实在让人无法相信这是一款XBOX游戏。游戏借签了当时"《NBA2K》系列"与"《NBA LIVE》系列"的优点，但这样的"融合"仍然显得有些不伦不类。最让人头疼的是游戏中队员之间的胡乱跑位，即便是安排好的战术，你也无法捉队友梦游般的下一步动向，实在令人发指。和《NBA SHOOT OUT》性质差不多，《NBA Inside Drive 2004》的推出也是微软为了拓展XBOX在游戏在体育类型上的一步棋子。



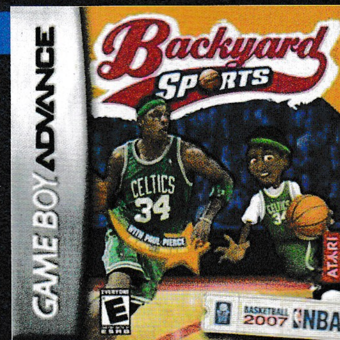



## 《NBA BALLERS》

本作与《I ON 1》相似，是以NBA球员在街头一对一为噱头的游戏。初见游戏可能会以为本作与《NBA STREET》系列一样，其实游戏玩起来却有点像一款披着篮球皮的格斗游戏。进攻队员在使出华丽的动作时防守的一方需要马上进行反击。游戏同样有着夸张动作，要使出华丽的招式可要下一番功夫。游戏另一大特点是游戏丰富的场景，比如在和姚明的对决中我们就可以看到背景中浓浓的中国风。游戏之后曾推出PSP版，在国内反响一般。

## 《后院篮球》

可能知道这款游戏的不多，本作是2004年的GBA游戏，之所以谈到这款游戏，是因为这个系列最大的特色，可以碰到小孩版的NBA球星。我们可以看到詹姆斯，邓肯，姚明长了张婴儿脸非常可爱。游戏中角色的动作流畅，画面也很清新，是GBA上难得一见的篮球佳作。



# 沉沦与崛起

在经过《NBA LIVE 2005》的好评后，EA却仍打算将爽快篮球经行到底。《NBA LIVE 2006》中EA破天荒的加入了“明星动作”系统，正是这个“明星动作”使得游戏的平衡性降到了历代最低。明星球员的能力之高导致如果使用有明星的球队赢不了对方没有明星的球队二三十分，出门都不好意思和别人打招呼。一个明星动作使下来可以纵贯全场。EA将“美国个人英雄主义”发挥到极致的这一做法也使得不少“《NBA LIVE》系列”玩家转投到了2K阵营。之后的“《NBA LIVE》系列”又开始了“滑冰现象”。过分追求爽快感的EA使游戏平衡性的问题就一直没解决。尽管画面和微操作上的表现都在次时代上有所提升，尽管有国家队的授权，尽管财大气粗的从2K手里买来了ESPN的版权，但游戏的一些动作仍旧过分夸张、别扭。例如出了名的球员“滑冰现象”。所谓滑冰现象就是球员持球后做出各种夸张的脚步动作，看上去仿佛在滑冰。做为一款游戏，在对抗性与深度上都有很大的问题。EA的NBA游戏总是一个框架里调整一些小的细节，而2K总喜欢把每代都推翻了重做，这样促使“《NBA LIVE》系列”出现了新意不足的现象，面对换汤不换药的新作，大部分FANS转投去尝试“《NBA 2K》系列”。

2005年的时候，《NBA 2K5》的低价战略终于惹恼了EA，感觉受到威胁EA将美国ESPN使用权买下，这导致了SEGA体育团队最终解散，制作公司转投Take-Two旗下，正式改名为2K SPORTS，也正是这次波折促使2K的反击战打得如此响亮。那时候EA与TAKE-TWO的体育游戏大战早已白热化。在《NBA2K6》的时候，TAKE TWO加大了游戏的投资力度和制作阵容，率先走入了次时代。X360版的表现让人惊艳，那时候初次看到游戏画面的人仍然会产生现在新作都不及当时的错觉。除了画面外，游戏中对细节的把握也上升到了新的高度，很多NBA比赛中的细微动作在游戏中都能看到。球员生动的表情，球场上挥洒的汗珠，《NBA 2K6》让篮球游戏与真实比赛的差距又拉近了一大步。之后每年2K与EA的NBA游戏，玩家面对明星球员妖魔化的“《NBA LIVE》系列”，渐渐的将自己的选择倾向了2K。即使“《NBA 2K》系列”的人物面部做的再不像，玩家们仍然愿意打一场更合理真实的篮球比赛。这是2K的胜利，更是篮球游戏向着更平衡对抗性发展趋势正确的胜利，毕竟一款有对抗性的篮球游戏才能使其更耐玩且有更强的延续性。



## [ 同时期其他篮球游戏 ]

### PSP上的“《NBA OX》系列

本系列最早的一作是和PSP同步发售的，游戏的开发组来自SECA旗下的989 SPORTS。这家之前着力制作《NBA SHOOT OUT》系列游戏的公司2005年开始操刀制作PSP上的NBA游戏，本作的开发理念其实和《NBA SHOOT OUT》差不多，都是为了拓展新主机游戏类型的数量，毕竟在美国，一台游戏机是否有棒球，橄榄球，篮球类型的游戏是玩家选择时最重要的参考之一。作为当时掌机上难得一见的正统NBA游戏，在第一作就加入了梦之队，这可比EA还要早。游戏的画面算是掌机篮球游戏中最好的。游戏最大的败笔是他的投篮方式上，掌握以后投篮变得过于容易，过准的投篮让游戏丧失了篮球的基本乐趣。游戏在之后的作品还加入了球星卡，MINI游戏等设定。如果你忍受不了PSP版2K和LIVE的恶略表现，可以试着尝试本作。另外游戏在2007年还出过PS3版，封面虽是科比，但游戏整体表现平平。

### 《NBA STREET HOMECOURT》

本作理论上是“《NBA STREET》系列”的续作，但是游戏经过大刀阔斧的改革后已和前作有了较大的区别。操作以及表现方式与之前的“《NBA STREET》系列”相比改动非常大，完全可以当做一款新作来玩。游戏最大的特色是“双重扣篮”这一设定，这种在世间难得一见的扣篮方式让人眼前一亮。游戏在“必杀”的形式上也有较大改动，这个改动更多的是借鉴了同为EA旗下的“《街头足球》系列”，游戏中不少内容都与其相似。本作还加入了WNBA中的多位球星，男女混合比赛算是一大亮点。不过游戏由于盗球过于简单的问题，在对抗性上要低于之前的“1《NBA STREET》系列”，不得不说是个遗憾。



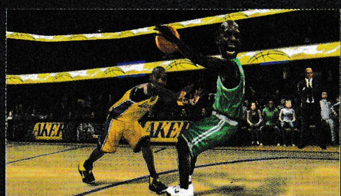
### 《马里奥篮球 3V3》

在NDS上推出的《马里奥篮球》由SE社与任天堂共同出品。游戏中可以使用瓦里奥，大金刚等任天堂明星经行比赛。游戏以类似《马里奥赛车》的恶搞方式打篮球，比赛中可以使用道具陷害对方。每名角色都有自己的“必杀技”，乐趣十足。由于是NDS上的游戏，操作上自然与一般篮球游戏不同，本作使用触摸屏操作的设定十分讨巧，手忙脚乱的操作使得游戏过程热闹异常。后来本作被搬到了Wii上，收录在《马里奥混合运动》中。




### 《NBA JAM》

《NBA JAM》最早在1993年SFC时代就诞生了，游戏采用2V2的方式，推人无罪的规则和夸张的扣篮方式随后也被引入了《NBA STREET》，可以说《NBA JAM》是《NBA STREET 》系列的前身。本作首先在Wii上推出过重制版，新加入搞笑的大头设定，灼热状态，有BOSS战的REMIX模式，以及总统的乱入令人印象深刻，观赏性十足。尤其在BOSS战中玩家可以挑战魔术师约翰逊，全盛时期的奥尼尔等人，最后还有与制作人的比赛，非常有趣。之后原定随《NBA ELITE 11》推出的本作，因为其夭折而改为单独发售。



# 更朝换代

EA早已发现2K的优势正在逐渐超越自己，《NBA LIVE 10》请来了"《NBA 2K》系列"的制作人MIKEWANG，这使得游戏有了不小的进步。《NBA LIVE 10》各方面表现都较之前的作品有了很大的提高，在进攻合理程度上迈进了一大步。不过MIKE WANG的制作理念与"《NBA LIVE》系列"始终不合拍，导致最终又回到了2K，上演了一出《无间道》式的剧情。面对来势汹汹的2K11，EA称对手请来迈克尔乔丹只是噱头而已，结果2K11的热卖却给了EA一个响亮的耳光。在将要推出《NBA LIVE 11》的时候，EA把游戏改名为《NBA ELITE 11》，试图让游戏重新进化，但通过试玩版来看，游戏依然走不出"《NBA LIVE》系列"的老问题，而全新的操作系统也让人感觉非常别扭，即便游戏保留了传统操作，但游戏的卓略表现召来骂声一片，没有MIKE WANG的本作表现甚至还不如去年的《NBA LIVE 10》，过多的BUG导致游戏最终胎死腹中。这也是EA十几年来第一次破天荒的没有推出正统NBA游戏。

2009年的时候，也许是因为MIKEWANG的游走EA，让《NBA2K9》和《NBA2K10》都出现了许多恼人的BUG，尤其是《NBA 2K10》。作为一款10周年作品，游戏的BUG之多让玩家评为次时代中最差的一作。其实平心而论《NBA 2K10》除了BUG外，其他方面的表现还是有进步的。《NBA 2K10》中新增的MP模式是最大亮点，这使得游戏的耐玩度又有了成倍的上升。玩家除了王朝模式外，更多的时间花在了生涯模式上。

"《NBA 2K》系列"另一大弊病就是投篮时球员的手腕过于僵硬，而《NBA 2K11》的时候MIKEWANG回归后将这一问题解决，球员在出手时手腕动作更加柔和，更像是在投篮而不是抛球。本作中各种BUG都被修正，连系列中网战一直存在的问题也被一一修正。而最最重要的是2K请到了篮球之神迈克尔乔丹来自出马，游戏中不仅加入了不同时期的公牛队以及老对手，还有着类似乔丹列传的模式，让不少即便是不玩游戏的老球迷冲着这位真神去买本作。这一举动几乎彻底击溃了老对手EA，2K正式确定了篮球游戏王者的地位，完成了一次更朝换代。

### 关于 MIKE WANG

MikeWang是2K系列的王牌制作人，从NBA2K开始就是制作组中的核心人物。在《NBA 2K9》的时候去EA演了一把无间道后重回2K公司，将"《NBA LIVE》系列"的优点带入了《NBA 2K11中》。之前2K的许多创新理念都来自于MikeWang，也就是说没有他可能就没有现在这样优秀的篮球游戏。



# NCAA游戏的三国争霸

NCAA是美国大学学院体育的简称，其中篮球人才辈出，很多NBA知名球星都出自NCAA。每年6月下旬，NBA都会在NCAA进行选秀，参加选秀的大多是在校大学生，有篮球天赋的大学生从此途径走进自己的职业生涯。NCAA的比赛同样很激烈，具有一定的可看性，并且和NBA比NCAA的版权费用较低，这也使一些厂商乐于开发NCAA的篮球游戏。

### 关于老K教练

老K教练原名Mike Krzyzewski麦克．薛修夫斯基。在2001年的时候进入奈．史密斯篮球名人堂，不但率领杜克大学队在NCAA联盟中获得了骄人战绩，同时他也拥有丰富的国际大赛的执教经历。可以说是NCAA中无人不晓的伟大教练。

最早的NCAA游戏是由任天堂在NES上开发的，游戏中可以使用64支队伍，这比起联盟中的300多支队伍只能算是凤毛菱角，但在那个时代已经非常突出了。不过游戏的伪3D画面十分别扭，而且没有任何的背景。这款任天堂的NCAA篮球也在之后不了了之。

Genesis上，EA开发的《K教练大学篮球》（注）系列一直是NCAA游戏的主宰者。游戏使用《NBA LIVE 95》的引擎经行开发，榨取了不俗的销量。1997年EA在PS上制作了另一款NCAA游戏系列《NCAA篮球》，游戏依然采用同年代的《NBA LIVE 97》的引擎制作，毕竟大学篮球题材吸引力有限，这样的做法省了成本又叫座。尝到甜头的EA打算将游戏系列化，不过却碰到了对手SCEA。

SCEA的NCAA游戏制作出自开发了PSP上NBA的989 SPORTS公司。这款大学篮球游戏在第一作就加入了300多支Division 1级球队，这在当时可是破天荒的。不过游戏存在很大的问题，比如投篮过于容易，这是SCE篮球游戏的一大致命弊病。那个时候基本上PS时期的NCAA的游戏就只有EA和SCE两家公司在死磕。不过到了PS2时期，感觉吃力不讨好的SCEA终于还是放弃了NCAA篮球游戏的市场。

在"《NBA2K》系列"诞生的时候，SEGA SPORTS同样没有放过NCAA篮球游戏这条肥鱼，SEGA SPORTS的NCAA游戏同样使用了"《NBA 2K》系列"的引擎，LEGACY模式让你从球员到教练玩个够。第二年，这款游戏又被重命名为《NCAA 2K ESPN》的名号，也正是从这时起ESPN开始与篮球游戏结下了不解之缘。

我们可以看出来，基本上NCAA游戏都是使用自家"《NBA LIVE》系列"和"《NBA2K》系列"的引擎直接开发的。这样的制作理念使得制作者在游戏开发的态度上始终显得不是很重视。我们更希望厂商们可以重新为游戏开发一套单独的引擎，让我们能在体验到优秀的NBA游戏之余还可以选择一款优秀的大学篮球游戏。

# 写在最后

去年EA与2K的"战争"以EA的惨败而告终，我们把EA战败的原因归结到乔丹身上未免是帮其逃避责任。问题多多少少要追究到EA其开发理念上，我们可以看出纯粹的追求爽快并不是篮球玩家想要的，运动游戏需要的是更多的对战乐趣。有着深度的游戏才能使玩家一直玩下去而不是草草一试就放下。而未来篮球游戏应该如何进化成了目前厂商们的问题，可能随着体感游戏的流行，也许哪天我们可以看到玩家全程参与的游戏也说不定。

## NBA球星与游戏的不解之缘

- 不少NBA球星因为沉迷游戏而缺席比赛，其中就包括答案艾佛森。
- 奥尼尔是出了名的游戏迷，家中收藏的经典街机无数。
- 乔丹家里其实有面积超过100平方米的专门游戏机室。
- 今年爆红的格里芬在扣篮大赛上的飞车扣表演灵感来自"《NBA 2K》系列"的灌篮大赛模式，谁都没想到现实生活中真有人能做到这样的动作。
- 而在NBA2K11广告中，我们可以看到德里克罗斯和詹宁斯等几个球型一起玩2K11的场面。
- 小甜瓜安东尼之所以剪掉了那标志性的垄沟发型是因为在打赌玩NBA游戏时输给了对方。
- 现公牛队的卡罗斯布泽尔钟情TVGAME，曾有人见他去GATEWAY购物中心买了一大堆2手游戏回去，其中除了篮球游戏外还有网球游戏。
- 易建联曾在微薄上第一时间发布自己在玩《NBA 2K11》，是PS3版的。
- 全明星大赛上，优胜者不但拿到了奖杯，还获得了奥巴马亲自颁发的PS3限定版主机。



# 游戏评台 GAMER CRITICISM

来编辑部一段日子了，比起以前一个人迎接游戏的时光，在这个团队中大家一起畅游游戏时间果然更有爱。过完年到现在好游戏出了不少，不过因为众所周知的原因，还是以美式游戏大作居多，其中不乏FPS。无论《子弹风暴》还是《杀戮地带3》素质都属上乘。本来《孤岛危机2》也在本次游戏评台的名单中，但这样一来会导致美式游戏所占篇幅过多，二来谈来谈去免不了又多围绕画面，故此省去，还请见谅。而《洗碗工》是年初给我惊喜最多的游戏之一，没想到一款下载能做的如此有趣。具体大家还是看本期的双月评吧。



## 剑走偏锋的十周年纪念之作

## 真 · 三国无双 6

真 · 三国无双 6

机种 PS3 厂商 Koei Tecmo 类型 动作 发售日 2011 年 3 月 10 日

其实没想到，这么快，“《真 · 三国无双》系列”已经陪我们走过了十年。十年，是否能让一款游戏有翻天覆地的变化？否，最起码“《真 · 三国无双》系列”一直是在一个框架中成长。画面，音乐，流畅度都是一代比一代出色，而它在为迎合大众的口味方面却付出了太多。

### 大众口味的“《真 · 三国无双》系列”

在 2 代当红的时候，游戏在难度方面从来就没妥协过。新出的《猛将传》把难度带到了更高一层楼，不知有多少玩家为了最强武器在敌人弓箭雨的沐浴下反复存档，为了保护总大将在战场上急于奔命，干掉敌总大将之后长出一口气那莫大的成就感。然而光荣为了吸引更多的玩家，系列在难度方面一改再改，一直玩过来的玩家都有印象，游戏在最高难度方面是一代比一代简单，到了《真 · 三国无双 5》推出的时候，光荣为普及玩家可以说是做出了最大一步的妥协。《真 · 三国无双 5》最大的问题就是连舞系统，这个系统就是变相的降低游戏操作难度，玩家只需一直按一个键就能一直连击的设定简直就是让三岁小孩也能上手。能想出这个系统的原因无非就是因为要降低玩家门槛，做出更大众口味的“《真 · 三国无双》系列”。

《真 · 三国无双 6》虽然取消了无聊的连舞系统，但在难度方面又被降低了。我不是说游戏的修罗难度有多简单，而是你根本不用打高难度就可以拿到所有最强武器的设定。这一设定使得玩家全程天国难度即可，游戏耐玩度大减。另外战场上满地的酒和发动频率越来越高的无双也使得游戏难度一降再降。而不得不提的是《真 · 三国无双 6》的武器系统也是向“大众游戏”妥协的另一个方面。

### “不耐嚼”的武器系统

本作每个人物都可以使用其他人的武器，这样为什么会降低游戏的门槛呢？比如，以往“《真 · 三国无双》系列”中，每个武将的武器招式都是固定的，这样就有了实力上的差距，强力武将可能仅凭一招就能一骑当千，而弱一点的武将则在使用时会显得比较吃亏。而本作的武器系统使得这一差距降为最低，武将不再分三六九等，同一把武器你吕布能使的招我张角也能使，这样区分每个武将的只有 EX 技和无双了。本作的武将数量为历代最多，要把每个角色都做一个动作模组确实不易，光荣这一做法的确讨巧，可惜却让游戏少了“咀嚼”的乐趣。

看着熟悉的武将使用不熟悉的武器，确实会让初上手的玩家眼前



一亮，但久而久之带来的千篇一律确实是致命的。而且游戏在更换武器方面做的很不方便，这里指的不是指切换两个装备好的武器，而是说在装备武器方面。武器必须进入菜单才可以更换，在战场上这么做无疑是破坏游玩时的流畅度，玩家大部分时间是在一开战就直接将武器换好，相信大家都不愿意频繁的在战场上调出菜单来装备其他武器，这显得游戏并不鼓励玩家频繁更换武器，无疑减少了游戏的耐玩度。其实完全可以设定成使用十字键装备更多的武器，在战场上方便切换会让游戏玩法更多样化一些，不会导致游戏后期那么枯燥。

### 武将不看招式看个性

游戏的武器系统使得使用角色时的区别不再是武将招式，而是武器，这种喧宾夺主的系统使得系列的另一大卖点，丰富的武将个性显得微乎其微。好在本作在人物塑造方面仍然是值得夸赞的，新增加的晋势力给我留下印象比较深的是司马师和钟会这两个角色。

游戏在这次讲故事方面特别出色，尤其是晋传的剧本尤其精彩，这不得不归功于本作对人物的塑造方面。本来晋传中王元姬的形象最被众人看好，武器方面也颇有个性，可惜在晋传中戏份并不多，一共也只使用了一次。而抛开性格和曹丕相似的司马师不谈，弟弟司马昭的性格塑造可以说是相当饱满。和那个“路人皆知”的奸诈形象相比，游戏中的司马昭从一开始就拥有过人的智慧以及优秀的判断力，比任何人都有天分的他却总是一副对任何事都大无所谓的态度，整天“真麻烦”“好麻烦”的挂在嘴边。然而在哥哥司马师死后继承大业的他从此变得有责任心，在其卓越的领导下魏国最终称帝。而钟会在造型方面更迎合时下年轻人的口味，虽然服装方面有待考量，但所使用武器飞翔剑以及外形都显得比较出彩，不过游戏中对这个很有“故事”的角色笔墨并不多，投蜀叛魏的事可能要留到续作再讲述，不得不说是比较遗憾的事情。

### 《猛将传》或者《帝国》之后

《猛将传》或《帝国》推出是板上钉钉的事，新加入武器模组，新增最强武器，服装，新增印以及人物列传这些想都可以想到内容恐怕一个也少不了。不过下一作如何找突破口又是个问题，继续使用这个武器系统显然不是这个系列未来该走的路子。光荣已经在这次搬出了晋势力这个杀手锏，如何延续这个故事又不脱离三国框架才是下一代无双的出发点。总之，从玩家的热情来看，支持者本作的仍不在少数，这次的 6 代并不失败，但要再次挤进经典的行列光荣仍需要花时间来思索。

有爱度 ❤❤❤❤ 点评人 ZHR

**名场面时刻** 正如前面所述，本作的故事模式特别生动。除了感人的晋传结局外，曹操在魏传中砍了吕布留下张辽的情节让我印象颇深，而孙尚香与刘备的“爱情”桥段也是历代笔墨最多的一次。另外，孙策的心理战以及最后死也演绎的非常出色。可惜游戏没有“他”势力的故事模式，不然想必吕布与貂蝉的故事一定会被刻画得入木三分。

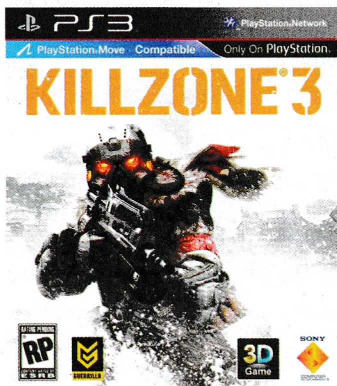


# 从很多角度来讲，《杀戮地带 3》都无法被超越

## 杀戮地带 3

KILL ZONE 3

机种 PS3 厂商 SCE 类型 主视角射击 发售日 2011 年 2 月 22 日




老实说个人对“《杀戮地带》系列”的感情不是很深，因为 1 代和 2 代给我的印象都不算太好：1 代整体设计上问题颇多，尤其是那个超级巨大的准星，很多连射武器打起来就像泼水一样不可收拾；2 代画蛇添足的六轴感应辅助瞄准系统更是无数次令我哭笑不得，个人习惯一边玩游戏一边抖腿，所以在很多需要精确射击的场合，我只能看见面前的准星抖来抖去……不得以，网战的时候只能搬个凳子在面前，把胳膊肘架在凳子上才能进行精确射击，这么做的后果就是很多时候会贻误战机：当你把胳膊肘架在凳子上的时候，人家的狙击手早就把准星对准你的双眉之间了。

所以说，《杀戮地带 3》推出之前，我其实对它的素质还是有颇多怀疑的。而第一时间拿下首发版的原因，更多的是因为 MSF 战队队友们日复一日的洗脑：买吧，神作！买吧，神作！这么长时间的熏陶之后，我决定先拿下游戏再说，毕竟这帮家伙选择游戏的眼光都是无可挑剔的。

## 《杀戮地带 3》的单机

原谅我不能用个很装 X 的题目，因为我根本想不出一种“简洁的”题目可以概括这样的单机流程：火爆？不正确，火爆历来不是，也不应该是一款射击游戏的全部，尤其是注重战术性的“《杀戮地带》系列”，像州长一样端着枪一边开火一边冲刺的话你只能被对方掩体后面的两个面具佬打成筛子；气势磅礴？也不准确，在本作单机剧情的设定里，我们扮演的 ISA 势力一直处于被动挨打的境地，我们少，敌人多，只能像游击队一样一边躲避敌人大部队的搜捕一边伺机偷袭敌人一下，硬要说的话只有最后集结所有残余力量和海尔刚机动兵器开战的那一幕确实能够让人热血沸腾，但这毕竟不是游戏的主旋律；手感出色？确实，本作将枪械重力系统的影响减轻到了最低，已经感觉不到任何不适，但是用这个做题目的话，超一流的画面和超一流的音乐往哪摆？精彩？刺激？这样的说法未免过于笼统，难于概括《杀戮地带 3》……几经考量后我发现，其实《杀戮地带 3》最准确的特点是这些形容词的集合体：既有火爆的场面，也不乏需要隐秘行动、需要 One Shot One Kill 的环节；整个游戏都令人感觉精彩刺激，最后气势磅礴的场景令人印象深刻。但是拿上面这句话做标题的话，不知道负责收文的文编和负责排版的美编会不会联合把我吃掉，所以我还是使用了最上面那个很没特点的标题，请见谅。

如果对游戏素质还有疑惑的话，那么请打一遍单机流程吧，会让你打消疑惑的。

## 《杀戮地带 3》的网战

这部分面临的问题跟上一部分一样，对于本世代我最喜欢（注意是最喜欢，不是最满意）的射击游戏网战，我确实也很难用一个足够简短的题目来形容。





其实笔者电视游戏打网战的经历最早可以追溯到 PS2 时代。倚老卖老说一句，我也可以称为“久经沙场”的“老江湖”了。水平虽然苦不甚高，但是见得不少，对于现在大热的“《COD》系列”的网战，说句实话我已经有点审美疲劳了。“《COD》系列”的网战进入了一个瓶颈，就是怎么克制那些俗称“蹲角流”的玩家，由于连杀奖励系统的存在，“《COD》系列”的网战基本上已经变成了“看谁更能蹲”的博弈游戏，经常有玩家蹲在一个角落连杀 11 人然后召狗，享受这种杀戮的快感，甚至对于很多玩家来说，这局取胜与否并不重要，杀人就行。本人《COD MW2》玩的最少的原因也正是如此，无穷无尽的榴弹，无穷无尽的蹲角，打不起我还躲不起吗？

《杀戮地带 3》（或者说“《杀戮地带》系列”）的网战则颠覆了这一切，没人在乎你杀了多少人，团队胜利才是最重要的，拿《杀戮地带 3》最火热的战区和战役两个模式来说，都是通过完成固定的任务目标来判定获胜，没人管你阴死了多少人，输了的话，人们记住的只有被勒令跪下，被炸飞，被洪水淹死……的你（见战役模式过场）。与之相得益彰的是《杀戮地带 3》的职业设定，每种职业有不同的技能和特点，活用这些特点，各司其职才能保证战争的胜利。如果只想着杀人的话，那么只能自食恶果。笔者在网战中喜用间谍（侵略兵），得意技就是在敌我双方焦灼混战的时候化装成敌人冲到他们后面抢目标地点；而脆薯条惯用战术师，经常在战斗开始的时候就冲到战术复活点帮我方抢得战术上的优势，使得我们经常可以把对手按在角落里打。几名队友中，wencat 是标准的狙击手，负责掩护我们的前进，在他的掩护下敌人伏兵往往无所遁形；而工程师 iven765 的职责就是在帮我们搞定弹药补给的同时利用炮台压制对手；SunX 就是天生的战士，时时冲在第一线，帮我们第一时间打击敌人的有生力量（说白了就是高阶炮灰）；而医生 Louisekidd 的职责就是救活负伤倒地的战士，让我们的持续作战能力得到了极大的提升。只有大家全力配合，每个人都以完成目标为第一要务，才能保证战争胜利，如果每个人想的都是多杀人的话，那么就是这么一种情况：一边杀人很多，但是打败；而另一边杀人很少，却大胜（我曾经有过单局只杀三人但是最后完胜且得分第一的记录）。但是真正的战争中，会有人计较一个士兵杀了多少人吗？

或许细心的读者可以发现我的文章中用到的描述网战的词大部分是“战争”，是的，这是一场战争，个人输赢放在一边，战略获胜才是最重要的。



《杀戮地带 3》的简评就算完成了，个人习惯，我不喜欢把画面啊，音乐啊等等这些外在表现作为评论一款游戏的重中之重，好不好玩，有没有让你由衷的赞叹，那才是最重要的，用技术指标衡量一款游戏，未免落了下乘。

突然发现，文章完成之后，我已经有了一个可以概括《杀戮地带 3》的标题，那就是：

**THIS IS WAR!!!（这就是战争！！！）**

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 无名

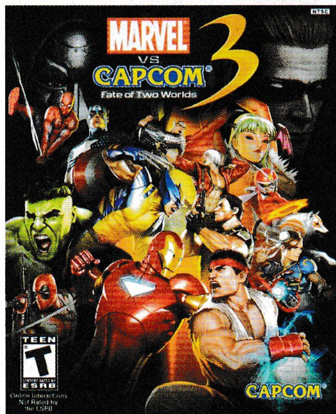
**惊艳时刻** 大比分 3:3，最后一局定胜负，这一局的目标是暗杀对手指定玩家（VIP）。我变装之后从敌人阵中穿过，竟然谁都没发现，我窃笑着冲过去捏死了暗杀目标，本局结束之后，对方那边响起了不同语言的骂声……

### 美味的大杂烩

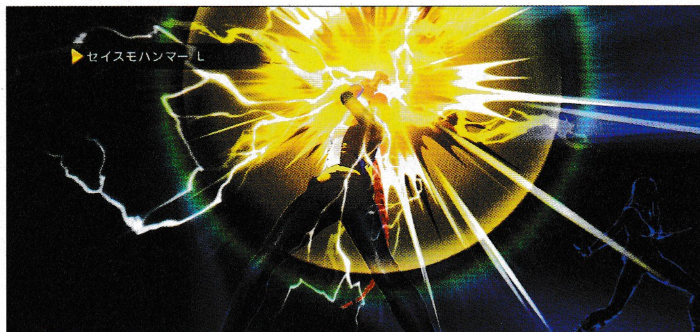
## 漫画英雄对 Capcom 3

**Marvel vs. Capcom 3:Fate of Two Worlds**

机种 PS3/X360 厂商 Capcom 类型 格斗 发售日 2011年2月15日

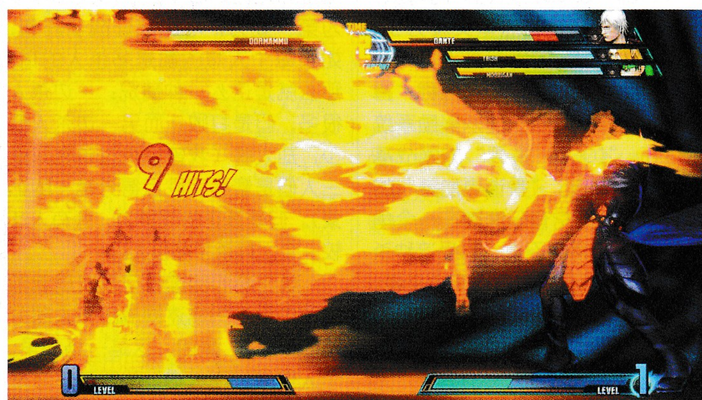



在《漫画英雄对 Capcom 2》问世十年之后，该系列的续作《漫画英雄对 Capcom 3》终于在 PS3 和 X360 平台上与玩家们见面。不少玩家对此类乱斗型的格斗游戏抱有负面的看法，但只要深入研究，就会发现游戏的素质绝对不逊色于任何一款传统格斗游戏。



### 系统

人气角色是系列的一大卖点，然而制作组在本作中将更多的精力集中在对战系统上，在保留特色系统的基础上将其进行调整、进化，新增的系统如 TEAM AERIAL COMBO/COUNTER 等等都使战局更加瞬息万变。游戏中还加入了时下流行的新手模式；照顾那些被角色的魅力吸引来尝试本作却又不想深入研究系统的角色爱玩家，因此无论你是达人还是菜鸟，都能在喧哗度满点的对战中找到乐趣。




### 耐玩度

登场角色较前作少，但耐玩度并没有因此而降低。与某些单纯为了增加角色数量而对角色的招式处理草草了事的厂商不一样，《MVC3》中角色的招式设定可谓非常用心，Just Frame、最速、目押等主流出招条件都会在游戏中出现，想打的帅气赢的华丽就必须花大量的时间去练习，38 位角色风格各异的特殊连段更使人欲罢不能。画廊模式中的人设图、角色资料及结局等要素又能让玩家乐此不疲的刷故事模式。

### 画面音效

用“质的飞跃”来形容游戏的画面丝毫不夸张，对战中各种招式的大魄力演出都让玩家血脉喷张。音效方面，除了玩家们耳熟能详的角色专属音乐以外，一些原创的歌曲也令玩家耳目一新，如 X-23 的 BGM 无论在节奏还是曲风上都让人在紧张激烈的对战中感受到一丝清新。

有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 狼来了

**欢乐时刻** 剧情显然不是“《MVC》系列”的主题，但将背景各异的角色们凑在一起讲故事也别具一番风味。游戏中不少 Marvel 和 Capcom 旗下的未参战人气角色都有在 38 位可使用角色的 Ending 中客串一把，比如在 SHE-HULK 的结局中，作为裁判长的她在使用裁判长之锤裁决被告人时，因用力过猛将桌子砸成两半，台下来自 CAPCOM“《逆转》系列”的律师成步堂龙一和检察官御剑怜侍当场被吓得抱在一起，着实让人抚掌大笑。

### 疯狂的哥特式屠杀

## 洗碗工 吸血鬼的微笑

**The Dishwasher: Vampire Smile**

机种 XBLA 厂商 Microsoft 类型 动作 发售日 2011年4月6日

《洗碗工》一代是 XBLA 中出了名的优秀下载游戏，被不少人捧为神作。制作者没有专门的开发经验，没有工作团队，仅凭微软提供的开发软件制作出了这款拿到创作大奖的游戏。说实话我对一代接触不多，草草玩了一下就因为种种原因搁置了。不到两年的时间，有着微软鼎力支持的续作终于横空出世，这次我把游戏拿齐了成就，扯扯底底的玩了个遍。

### 由晴转阴

刚看到游戏画面时感觉到这就是《洗碗工》式的强烈哥特风格。游戏在手感方面比前作更加出色，打击感直线上升，新增武器爽快十足，针管和锤子使用起来华丽与实用兼具。每把武器都有自己的性能优势与劣势，使得平衡度大大提升。新的魔法也让战斗更加有策略性。血雾瞬移爽快十足的同时也更加合理化。由于有着微软的支持，游戏在不少场景画面上进步非常明显，比如下着雨的场景以及一些特效处理。另外，本作还支持 3D，游戏中有个道具就是“3D 眼镜”，装备上之后画面分成红蓝两色，必须戴上 3D 眼镜才能有 3D 效果，只是这么晃动剧烈的游戏使用 3D 效果无疑是自己玩自己。

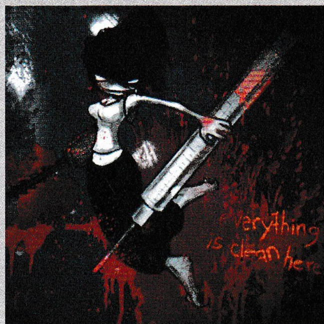


初玩了几个小时，顿时觉得游戏充满了魅力，10 分为基准的话能给 8 分吧。可惜后期问题就来了，首先游戏中的 BOSS 战很多，但除了 BOSS 招式不同外，打法都是千篇一律，无非就是连击之后使用终结技，这使得游戏武士难度下 BOSS 的实力不如杂兵，熟悉 BOSS 的招式后无任何挑战性，无非就是对方高攻击力的前提下逼着玩家减少失误的次数。而且游戏到后面频频出现前面战过的 BOSS，面对一个个 BOSS 打完再打，实在是令玩家挠头。面对这种情况，第一感觉就是作者为了延长玩家的游戏时间刻意为之。其次，游戏到后期敌人数量很多，打起来颇为混乱，尤其是双打的情况下，经常没看到怎么回事就死了。本作新加入双人合作是必然的趋势，可是双人合作下会少了很多乐趣。这也是游戏在玩家心中的印象被扣分的另一原因。



## 由阴转晴

游戏双打与单打区别非常大。首先，玩家选择尤纪开始游戏的话，会有一关教学关卡，这是双打中看不到的，这个教学关卡做的非常出色，不仅交代了尤纪是如何变得精神失常，还全程可操作，让玩家亲自扮演尤纪体验这一过程。游戏在流程中也会夹杂一些尤纪心理战的特殊情节。游戏后期一个关卡中还会遇到精神病人的BOSS，在这个BOSS战中玩家会化身为8位机画面中的角色与敌人经行战斗，还有类似RPG的战斗选项。这些都是双打时没有的，比起游戏从头杀到尾的双打模式，显然这样的流程在玩法上更丰富了许多。最重要的一点是单打时画面中敌人虽多，但仍能准确判断角色的行动，场面不再混乱不堪。这使得我对本作的印象改观了许多。




## 死了再死的ARCADE模式

游戏中武士难度敌人攻击虽高，但最难的地图场景吃几次药也过了，而ARCADE模式下是不能使用道具的，就我个人而言这样又难又有趣的关卡正是本作最大的乐趣。ARCADE模式下武器与魔法都是规定好的，不少关卡还有诸多限制，比如使用久了会发热的武器，这么做无非是让玩家不要专注使用一种武器，“强制”让玩家了解使用其他武器的乐趣。ARCADE模式下不少关卡敌人攻击力异常凶猛，几个忍者兵加追踪者配合电锯男的恐怖配置往往让玩家死了再死，在这里不得不赞一下本作的无缝衔接，每次战败后能迅速再开让玩家重新挑战的动力大增。当然在这个模式下并不会刻意为难玩家，相比起前作，本作的ARCADE模式难度略有下降，最难的关卡打个十次八次的也就过了，前提是武器使用合理以及对敌人招式的把握上，最重要的还是瞬移的合理运用。总之，本作的ARCADE模式给了我足够的惊喜，整整50个挑战也让人觉得分量十足，沉溺其中乐此不彼。



有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 ZHR

**搞笑时刻** 游戏中在码头那关可以进入“彩蛋”关卡，在这个关卡中玩家会对付三位“长”着制作人脸的BOSS，看着制作人被斩首的搞笑神情，着实让人捧腹。



---

**在世界毁灭的一线之间亡命竞速！**

# 机车风暴3 启示录

MotorStorm3:Apocalypse

机种 PS3 厂商 SCE 类型 竞速 发售日 2011年3月18日（港版／欧版）



## 末世来临的极速风暴

相比《GT赛车》、《极品飞车》这些名声远扬的前辈，推出于2006年PS3诞生初期的这款赛车游戏并没有什么光环。晃动不定的镜头、颠簸泥泞的路面，连车手本身也是脏兮兮的，制作小组Evolution Studios以对竞速游戏最原始的理解，还原出一部最贴近玩家感官需要的赛车游戏，它的名字就是——《机车风暴》。

经过五年的时间，《机车风暴》早已凭借过人素质证明了其价值。而最新作《机车风暴3 启示录》更是以PS3的极限机能，向所有玩家展示了竞速游戏史上最华丽最刺激的场面。游戏中的舞台为充满天灾与人祸的末世，是一个满目疮痍的残缺世界。来自自然的龙卷风、闪电、地震以及火山喷发，以及来自人为的爆破、导弹、炮击……游戏中的每条赛道都更像是一个个天崩地裂的修罗场，而竞速的比赛成为了你死我活的生存游戏。

本作还前所未有地加入了完整的剧情设定，数字漫画的过场与游戏粗犷的风格相得益彰，玩家身处的是一个有血有肉的世界，不是一个空有华丽的人工舞台。而《机车风暴3》的网战模式虽然称不上最充实，但进化与革新同样令人侧目。玩家所能获得的成长要素更多，从新车辆与新部件的奖励，到各种高级能力的解锁，各种属于自己的搭配在游戏中给予玩家最大的发挥空间。比赛中要想获得胜利除了要对赛场了如指掌，对竞争对手是否心狠手辣也是不可缺少的关键。

## 视觉与冲击力的盛宴

游戏没有刻意追求真实，而是以你能想到的一切事物撑满了整个屏幕。神奇的是，这些所有的事物几乎都可以与我们进行互动！以这样的方式创造出现今最生动、最华丽的赛车游戏画面，再挑剔的玩家也会为此由衷叹服。各种目不暇接的特效，还有那些时刻不在向玩家迎面袭来的压迫感，这些视觉与感官的冲击让玩家在游戏的过程中几乎喘不过气。

现实中的驾驶体验需要的是谨慎与技巧，但在《机车风暴3》的世界里，游戏却让玩家以纯粹的本能去享受竞速并感受刺激。玩家无须在乎赛车的品味，也不用拘泥驾驶的技巧，只需要去学会释放与宣泄；这个世界的游戏规则很简单也毫无道理可言，所有场地都没有一条固定的赛道，同场厮杀机车也毫无级别与种类的限制，从摩托到大脚车鱼龙混杂。对手们不以竞速为目的，他们可以不惜一切代价和你同归于尽。赛车游戏中的常理在本作被尽数颠覆，惟有不择手段打破常规才能在狂野的竞速中生存下来，这就是《机车风暴3 启示录》！

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 九兵卫

**逃出生天时刻** 在各种灾难与突发事故的夹击下狂飙，比起竞速更像是在逃出生天。从极具冲击力的毁灭瞬间疾驰而过，那种感觉就好比积蓄已久的压力突然间得到释放，全身沸腾的热血飞速上涌，那种感觉实在是太刺激了！



## 绝大部分人都能乐在其中的 RPG

# 龙之世纪 II

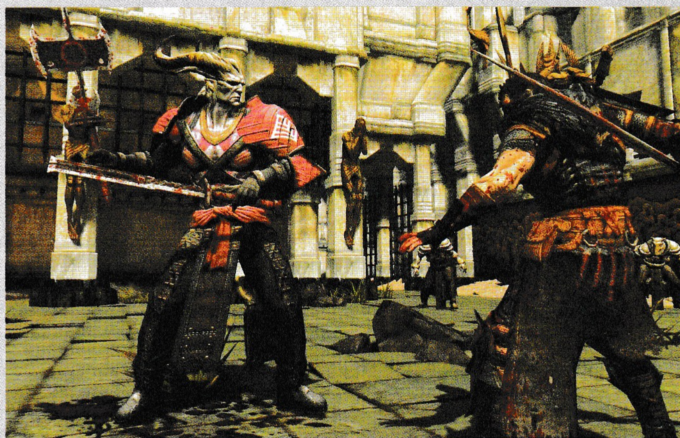
Dragon Age II

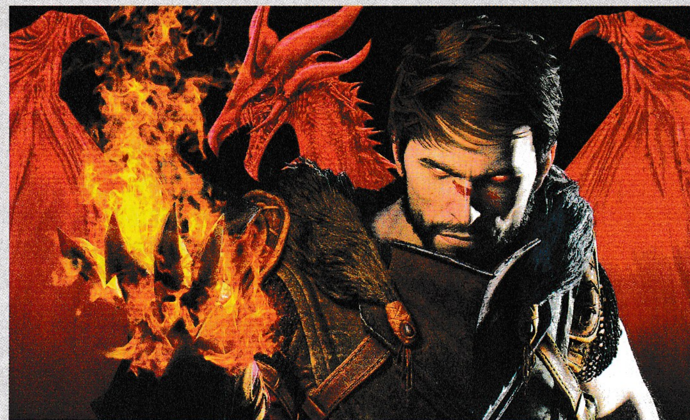
机种 PS3/360 厂商 EA 类型 动作角色扮演 发售日 2011 年 3 月 8 日

### 罐头世纪

**——“罐头化”已是命运，只求这瓶罐头味美。**

《龙之世纪 起源》是近年来欧美 RPG 游戏的一杆新崛起的大旗，与走科幻路线的《质量效应》不同，这个系列是有龙、有剑、有魔法的典型欧美奇幻风格。一代可以说抛去精美的画面（PC 版）和前卫大胆的视觉表现之外，骨子里是一款传统的“龙与地下城”游戏。这个系列可谓酝酿良久，消耗了大量人力物力成本，终于等到了爆发的一天。尤其是一代 PC 版中，你将视角调至俯视，战术安排和魔法搭配立即让人感叹这个“新瓶装旧酒”的 Game 实在是棒。经典美式 RPG 似乎后继有人了！由此系列迅速崛起不是幸运而是必然。就在风头正劲的时候，制作组却毅然决然地大刀阔斧改了游戏的风格，变成了乍一看仿佛动作游戏的 RPG。取消了技能和魔法长长的咏唱时间，整个战斗的速度大幅提升，打击感和动作设计在欧美动作游戏里都能算除了拔萃，一改美式 RPG 砍怪时“角色挥剑”——“听咔嚓一下效果音”——“蹦字儿掉血”的印象。让主机玩家和欧美 RPG 新手拍手称快。除了战斗部分外在的改变，二代的故事风格也颇有韵味，用说书





式的倒叙手法描绘了一位英雄的成长经历。与日式 RPG 中的“小 P 孩儿”们拯救世界而成为英雄的戏码决然不用。《龙之世纪 II》里这位名为霍克的人类英雄经历了数年的时间，从小事做起，周旋在法师和骑士两大势力的对抗力，通过不断帮“狐朋狗友”们“擦屁股”慢慢在城市中积累了人气和地位。本作任务剧情的设计方面，演出效果虽然相对较弱，但是桥段的安排成熟大气，特别是独有的允许玩家感情参与其中、允许玩家做出决断的对话系统让人不得不佩服剧本的功力。每个角色的塑造都很立体，你能窥视到他们的黑暗面和各自的挣扎，让人觉得他们是活生生有思想的人，而玩家你的意志又能够改变他们。

说过惊艳的一面，就该提一下《龙之世纪 II》的无奈一面。技能系统的简化可以用“照顾新手、拉拢更多新玩家尝试”为理由解释。但是地图场景的单调和游戏时间过短的不足就难以解释了。虽然制作组的借口听来堂堂，但是我们不难猜想，其实归根结底就是制作周期的问题。像 EA 这样效率主义的欧美大发行商肯定是没有耐心等待制作组精雕细琢的。刚怀了八个月的孩子就逼着生，后果可想而知。一款大作也成了流水线上的罐头，这是这个时代无可奈何的事。更何况这年头还有 DLC 这么一种骗钱的手段，发售伊始“放逐王子”的 DLC 就上架，可以说是真心实意地把消费者当成了摇钱树。这点不能不说是当今“大作”们普遍的遗憾啊。

有爱度 ♥♥♥ 点评人 奈落

**茫然若失时刻** 击杀高位龙的瞬间，成就感十足。但回过头想想，其实没有啥难度。

## 当 FANS 向游戏不再 FANS 向

# 偶像大师 2

The Idolma Ster2

机种 X360 厂商 NBGI 类型 模拟育成 发售日 2011 年 2 月 24 日

在《偶像大师 2》发售前，NBGI 给日本各大小卖店发过一份产品说明，上面介绍了该系列取得的成绩，并对新作的销量进行了美好的展望。让我们先来看看上面的大致数据。

| 游戏名 | 发售时间 | 当时 X360 在日本的销量 | 游戏销量 |
|---|---|---|---|
| 偶像大师 | 2007 年 1 月 | 约 30 万台 | 6.8 万套 |
| 偶像大师 廉价版 | 2007 年 11 月 | 约 50 万台 | 8.6 万套 |
| 偶像大师 Live for You! | 2008 年 2 月 | 约 60 万台 | 7.9 万套 |
| 偶像大师 Live for You! 廉价版 | 2009 年 3 月 | 约 100 万台 | 1.8 万套 |



文中着重指出，《偶像大师》总销量约 15 万套，《偶像大师 Live for You!》总销量约 10 万套，说明对 2 代感兴趣的玩家有约 15 万人。而目前（指 2011 年 2 月）X360 在日本的销量约为 130 万台，是 1 代发售时的 4 倍多，此外游戏还发售过 PSP 版和 NDS 版，扩大了用户群，因此完全有理由期待 2 代创下更好的销售成绩！

那么 2 代的实际销量如何呢？手头的资料表明，到 3 月 13 日为止，2 代共卖出了 44689 套。虽然到写下这篇文章之际又过去了一个多月，但从每周日本的销售排行榜来看，这一个多月间增加的销量肯定没超过 1 万套。也就是说，在 X360 装机量变为 4 倍的时候，游戏的销量实际上还没有 1 代高。

其实出现这一局面应该在不少玩家的意料之中，而这个关键就在于去年那个失败的 TGS 发表会。在那个发表会上制作人一口气抛出了 3 颗炸弹：龙宫小町 4 人不可培养、去掉网络对战、增加纯爷们组合。如果你看过那段视频的话应该印象深刻，当制作人说完这些消息后，现场鸦雀无声，连礼节性的掌声都没有。

以日本著名视频网站 NICONICO 为例，在 TGS 2010 第一天 2 代的



新曲发表，当晚NICONICO上就涌现出近万部相关作品。但发表会结束后，很多著名的MAD制作人开始删除自己的NICONICO上的作品以表示抗议。如今偶像大师早已不复当年御三家的荣光了。（注：在NICONICO上，东方、偶像大师和初音的同人视频在ACG作品里是最多，因此被称为御三家。）

可以说，从TGS开始，2代便已经注定不可能取得超越前作的成绩了。本作尽管曾经红极一时，其开创的DLC战术就连大洋彼岸的美国人都要反复揣摩，但从根本上来说它依然是一个小众的FANS向游戏。在2代的问题上制作人犯了很多错误，如果说游戏内容已不可更改，那么至少不应该在游戏发售前爆出这个消息（当然留到游戏发售后再说的话就太无耻了）。TGS上的发表得罪了很多FANS，而这正是FANS向游戏的大忌，因此游戏销量不升反降也很正常了。

1代和2代谁更好玩？关于这个问题，笔者没少和同好们交流，最后得出的结论是：各有千秋。2代的单机模式强调剧情，加入了歌曲销量和得高分的设定，系统也经过了简化，对于新手来说要体贴得多。不过问题在于单机模式的主线剧情一成不变，每一周目都差不多，而各角色的专属剧情和1代一样不温不火，从数量上来说比1代还要少，因此重复游戏性不强。加上2代取消了与人对话，和电脑对战的话变化太少，后期除了挑战个人最佳成绩之外就没有别的动力了。以上这些问题最终导致2代发售后没有出现长卖的局面。而以往本系列得意的DLC战术在本作中也大大缩水，到4月下旬为止一共就推出过两弹DLC，内容也乏善可陈。真FAN不怕DLC出得多，反而是怕DLC出得少，不知制作人是何考量。






不过现在就对2代盖棺定论尚嫌太早，毕竟今井麻美、下田麻美、长谷川明子等声优正越来越受人关注。而且日本年内还会播放TV动画，相信届时游戏还会借着动画化的春风再火上一把。而经过本作的失败，想必制作人也会从中汲取不少教训，未来的FAN DISC或者3代必定会有更好的表现。最后要说的是，以上言论都是以系列老玩家的角度而发出的，如果你是一名从未接触过这个系列的新手，那么2代反而是最适合你的。

> **有爱度** ❤❤❤❤ **点评人** 纱迦
>
> **惊艳时刻** 本作在画面上的进化值得肯定。第一次见到贵音时的场景是在樱花树下，那场景真是太令人感动了。当时只想引用Disney高层对《王国之心》的评价："请把这个系列出到10代吧！"

## 幻想终究会迎来终结

# 异说 012 最终幻想

DISSIDIA 012[duodecim]

**机种** PSP **厂商** Square Enix **类型** 动作角色扮演 **发售日** 2011年3月3日




时隔两年多，Square Enix终于推出了《异说 最终幻想》的续作《异说 012 最终幻想》，笔者认为将《012》作为《013》的资料篇更为贴切。下面让我们一起来看看以角色为卖点的《012》在其他方面的表现。

### 剧情

《012》的时间轴设定在前作《013》之前，主要叙述以ライトニング等新加角色为主而展开的冒险旅程。其中《012》与《013》里的大部分疑点，都能够在《レポート》中得到解答，此章节中的各个事件对两作间的剧情进行了衔接、补完。本作的主线内容可谓老套无趣，但能让粉丝们看见自己喜欢的角色活跃于系列正统作品以外的舞台，便足以令人满足。

### 画面音效

受限于UMD的容量，游戏的画面没有得到进化，相反因为追加的角色、剧情、援护系统等各种要素的关系，反倒令画面看起来略显简陋，角色的多边形不足，有粉丝分别在前作和本作中将某角色的胜利姿势截图，然后放在网上让大家进行对比，没有写轮眼的玩家们也能一眼看出谁优谁劣。音效方面值得称赞，抛开追加的"Blaze Edge"、"闪光"等人气BGM不提，光是每个角色的个性台词以及各种场合下的细致音效便足以证明声优们和制作组下足了功夫。

### 战斗进化

针对前作中被诸多玩家抱怨的平衡性，制作组在《012》中对原有的角色进行了调整，最明显的就是法系角色的削弱，此外细节方面的调整也数不胜数、如会心一击的发生率、从空中往地面落下时的加速度、追击时更多的是依靠猜而不是以往的目测后作出反应等等，都力求让系统变的更严谨，引入援护系统来鼓励玩家积极进攻，同时也有效的对前作中依赖招式性能而无责任放空招的打法进行了限制，但对战游戏毕竟不是SE擅长的类型，种种调整过后，角色间的互相克制依然非常明显，角色的强弱与操作回报依旧不成正比，使得角色被另一角色完全克制的这种无奈局面时常产生。

> **有爱度** ❤❤❤❤ **点评人** 狼来了
>
> **憋屈时刻** 某日和朋友联机，见我选皇帝朋友选了フリオニ ル然后在远处不断地用"ストレートアロ "进攻，被箭屈死了几盘后我换ティナ上场，朋友换了セフィロス，接下来无论我干什么他都只需要在中距离连发"シャドウフレア"便让我疲于奔命，在ティナ惨叫了数盘后我果断的说了句"不联了！"



## 子弹并不是射击游戏的全部

# 子弹风暴

Bulletstorm

机种 PS3/X360 厂商 EA 类型 主视角射击 发售日 2011年2月22日

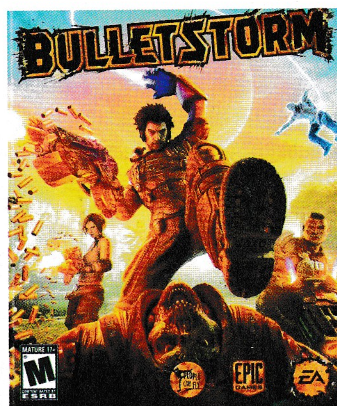
主视角射击游戏绝对是本世代最流行的游戏类型，没有之一。但是到目前为止所有的此类型游戏都遇到一个瓶颈了——玩法上没有创新。虽然目前FPS游戏画面越来越好，剧情越来越惊世骇俗，大场面越来越震撼，但是玩法上的单一不免让挑剔的玩家产生审美疲劳。还好People Can Fly及时站了出来，把其他同类型游戏都用能量鞭给拉到了自己面前，并且狠狠地踹上一脚，对着正飞向远处的游戏们大吼了一句：传统射击游戏都见鬼去吧！

没错，这就是反传统的《子弹风暴》。游戏的画面谈不上惊艳，但也绝对对得起"虚幻3"引擎。得益于引擎的强大，游戏的场景宏大无比，繁华的都市、幽静的山谷、毁灭的城市、以及夕阳无限好的水电站等等，都给玩家留下了深刻的印象。除此之外，大魄力的桥段也是接连不断，如巨型车轮战、水电站的溃堤、城市怪兽战，都让玩家爽到快要蹦起来！不得不佩服People Can Fly这群家伙天马行空的想法。

当然光有好的画面还不足以颠覆射击游戏的传统。众所周知，射击游戏都是用子弹把挡在我们面前的敌人统统射死，但《子弹风暴》不一样。本作的精髓系统叫"技巧杀敌"。顾名思义，游戏鼓励玩家使用子弹以外的方法虐杀敌人。也因为这个系统，让游戏的玩法更加多样，游戏中多达100种以上的杀敌技巧需要玩家慢慢去体验。尽管在这个游戏中"技巧杀敌"是王道，但是传统的武器系统依然不马虎。游戏中枪械的种类不多，但每一把都非常有特色，比如可以控制子弹飞行路线的狙击枪、能把迷你BOSS屈死的跳跳炮、大战植物BOSS必备的枷锁枪以及能把敌人送上云霄的钻头枪等等，而且这些枪都有相对应的杀敌技巧供玩家尝试，非常刺激爽快。

本作的剧情非常简单且过目即忘，我甚至花了一点时间来回忆这个游戏的故事主线。游戏讲述了主角格里森一伙人被萨拉诺将军背叛而复仇的故事。当然，这种追求究极杀戮快感的游戏确实不需要太过高深晦涩的剧情来作铺垫。里面的角色也完全不是帅哥美女文人墨客，而是充满喜感，巧舌如簧的混球战士。虽然游戏的流程较短，但是本作对人物的塑造还算成功，比如主角格里森就是一个一意孤行、未达目的不择手段的混球，大反派萨拉诺将军是一天不背叛身边的人就整天浑身不舒服的老混球，惟一的女主角则是一个为报父仇而杀红眼的战士。这些人凑到一起，演出效果非常好，全程不间断的互相吐槽和骂街都乐得让人合不拢嘴。

因为能量鞭过于逆天，因此游戏的网战部分采用类似《光环》系列的枪林弹雨模式。我们需要和其他玩家在此模式中一起迎战潮水般的敌人，努力获得更高的分数。不过这个模式十分强调团队协作，那些只想提枪上线杀别人的玩家要失望了。另外"回声模式"值得称道。此模式把单机中的一些战役提取出来，然后将剧情和对话全部剔除掉，让玩家体验最纯粹的杀戮快感，排名系统能随时查看自己好友的得分情况，挑战性和耐玩度满点！




游戏肯定会有续作的，但愿游戏的武器、大魄力的BOSS战、杀敌技巧和敌人种类能够再多点儿，最终BOSS别像本作一样坑爹就谢天谢地了。

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 天骄

**无奈时刻** 主角格里森也算是个心狠手辣之人了，从游戏过程中就能看出来。但是面对最终BOSS萨拉诺将军，他非但没有一枪轰掉后者的脑袋，还把装死的将军晾在一边不管，结果导致将军又开始活蹦乱跳，逃出生天。看到最后的结局，我才明白：这分明就是为续作做铺垫嘛！

## 成年人的爱情寓言

# 凯瑟琳

キャサリン

机种 PS3/X360 厂商 Atlus 类型 动作冒险 发售日 2011年2月17日

2010年10月1日，以"《真·女神转生》系列"而闻名遐迩的游戏公司Atlus被Index株式会社控股吸收合并，从此以后，Atlus将只作为Index旗下的一个游戏品牌而非独立公司存在。高层领导的巨大变动曾经让喜爱Atlus游戏的粉丝们为之焦虑，也为当时仍处在前期宣传的《凯瑟琳》蒙上了一层阴影。那个喜欢特立独行的Atlus是否会因此而改变制作游戏的方针？看似尺度极为开放大胆的《凯瑟琳》又是怎样的一部作品？这些疑问的答案直到2月17日才随着游戏正式发售而揭晓。可喜的是，呈现在玩家面前的，是一部一如既往保持Atlus强烈个性风格却又有着诸多崭新亮点的创意之作。《凯瑟琳》所带给玩家的不仅仅是新奇的游戏体验，更多的是对自己人生的一次反思与感悟，称它是献给成年人的一篇爱情寓言也并不为过。



### 出奇方能制胜

毫无疑问，《凯瑟琳》在宣传方面是相当成功的。金发凯瑟琳一系列令人血脉喷张的性感图片赚足了眼球的同时为游戏笼罩上了一层"情色"的味道，也让玩家不禁对于这样一部出在家用机平台上的"成人游戏"心生质疑："这样真的没问题吗？"而Atlus却自信满满地回答"大丈夫だ、問題ない！"试想一下假若Atlus采用传统保守的宣传策略，那么恐怕《凯瑟琳》也难以在每月为数众多的游戏新作情报中脱颖而出，成为玩家关注的焦点。惟有剑走偏锋放手一搏才符合《凯瑟琳》的独特定位，高风险伴随着高回报，首周14万份的销售量应该足以让制作组乐开了花吧。

### 明显的优点与缺点

《凯瑟琳》讲述的是一个而立之年的男子徘徊于交往多年的女友与一夜情对象之间的情感纠葛，听起来很像是八点档的肥皂剧。流程也有点像是文字恋爱游戏，存在着多个选项，只是这些选项并不是一旦选错就会引向BAD END，而是对玩家的人生观、爱情观的一个衡量，类似于心理测试，如果玩家是忠实于自己的想法做出选择的话，那么最终迎来的结局也将是对玩家此刻心态的真实写照，代入感非常之强。尽管是一个俗套的故事，却蕴含着浅显易懂的人生哲学，甚至有玩家在玩过之后爱情观也发生了微妙的转变，优秀的剧情无疑是《凯瑟琳》的一大亮点。

但不管怎么说，《凯瑟琳》毕竟是一款动作冒险游戏，而非AVG，战斗对于游戏来说同样重要。与传统动作游戏所不同的是，在《凯瑟琳》中玩家并不需要与敌人直接交手，而是要在每晚的噩梦中移动砖块爬楼。听起来似乎没什么难度，但想必很多玩家在打到第3晚之后就开始对自己的智商产生怀疑了。判定严格的机关陷阱、极短的思考反应时间、生硬的手柄操作、一遍又一遍的GAME OVER，玩家的耐心在这个不断循环的过程中遭受着蹂躏。在一片鬼哭狼嚎面前，Atlus终于发现自己虐玩家虐得有点过分，善心大发推出了降低游戏难度的下载补丁，只不过此时很多玩家已经被虐出来瘾，补丁神马的都是浮云了。

由于爬楼设计得极为坑爹，导致本作的白金奖杯和全成就也几乎成为"不可能完成的任务"。单是打通困难模式就足以是神人级水平，这之后还有完全随机出现的巴别塔挑战模式和64关的迷你小游戏，就算攻略在手也别想轻松打过。当然，如果你自认为有着持之以恒的毅力、堪比爱因斯坦的大脑和足够多的时间，还是可以挑战看看的……

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 八重樱

**感动时刻** 当文森特与凯瑟琳终于步入结婚的殿堂时，我的心中不禁洋溢起阵阵暖意。谁说婚姻就一定是爱情的坟墓呢？经营得好的话也将会是一段曼妙的旅程呢！

神说

“我们要照着我们的形象，按着我们的样式造人，使他们管理海里的鱼、空中的鸟、地上的牲畜和全地、并地上所爬的一切昆虫。”

——《圣经旧约：创世纪》1章26节

斑斓之书

# 受造之物

## 神话与文学中被赋予生命的物群

东西方文化中关于神话部分的内容是大异其趣的，但剥除掉纷繁复杂的人物关系与故事背景，追本求源便会发现在人类诞生起源这一问题上，各个民族宗教几乎无一例外不是采用“神创造人”这一说辞。而做成人类自身，虽固然有着通过繁衍后代来令生命传承下去的这一传统形式，但终究抑制不住某些人萌生想要“充当上帝”的念头，企图制造出完全理想化的属于自己的“生命体”。当然，在现实中不依靠两性繁殖培育出有独立情感智商的生命体是不可能的（克隆不在此一讨论范围内），所以人们只能将创造生命的情怀寄托于神话传说与奇幻文学作品之中。本期的“神魔乱舞”栏目就为大家带来一些神话与文学中被赋予生命的物群的介绍，希望大家喜欢。

文 八重樱 美编 anubis

## { 青铜巨人·塔罗斯

塔罗斯一身全副武装，是克里特岛当地的青铜巨人。或许是因为发音近似于牡牛（tauros）之故，有种说法称青铜巨人生有公牛的头部或外观，一如来自同岛的牛头人弥诺陶洛斯。

塔罗斯每年都会三次巡回克里特岛上的各个村庄，揭示刻有米诺斯王律法的青铜板。顺道一提，米诺斯为世袭的王号，此一律法也因此被认为一度影响整个爱情海地域。就某种程度来说，克里特王米诺斯总是被冠以恶人的头衔，但事实上克里特岛才是希腊文化真正的中心，就连考古学也证实了此一事实。正因为如此，才会招来兴起较晚的雅典当时的嫉恨。

根据公元1世纪德尔弗伊的祭司普鲁塔克记述的《希腊罗马名人传》首篇“忒修斯”第16节所述，雅典城剧作演出的风气盛行，由于戏剧与政治宣传紧密相连，米诺斯负面的作为遂一味受到渲染。即便如此，身为立法者的米诺斯俨然是正义的体现者，普鲁塔克便曾经引用赫西俄德已散佚的作品，赞誉他“最具王者风范”。

荷马的《奥德赛》第19首179行提到米诺斯为一任期9年的国王，是负责将主神宙斯的神谕传达给人民的祭司。

且说身为米诺斯执法者的塔罗斯为防范敌人侵犯，每天必须巡视全岛三次。一旦有船只靠近岛屿，就会抛掷岩石加以驱逐。若有人侥幸上岸，便以巨大的身躯与之搏斗。全身以青铜铸成的他虽然行动迟缓，但基本上任何兵器都对他无可奈何。撒丁尼亚人进犯克里特岛时，塔罗斯甚至将自己全身烧得火烫，抱住敌人烧死对方。

塔罗斯体内有一条血管流通，脚踝下有一处覆盖血管的膜、盖或青铜栓子。这也就是塔罗斯的"阿基里斯腱"，此处受伤或脱落，就会由血管流出液体而死。

阿波罗尼奥斯的作品《阿尔戈船英雄记》第4首1638行以下描述取得金羊毛的伊阿宋率领的阿尔戈探险队打算停靠克里特岛的迪克特港。当时塔罗斯将击碎的山岩抛投而来，阻挠船队入港。队员们本想离开克里特岛，队长伊阿宋的女巫妻子美狄亚却劝阻道："凭我一人之力就能打倒他。"只见美狄亚施展妖法，招来扑杀生人的"冥界猎犬·勾魂灵"，命令它们群起围攻塔罗斯，又以邪恶目光蛊惑对手，形成不具实体的幻影，即便塔罗斯骁勇善战，也不禁恐缩害怕起来，频频后退时不慎被岩石撞伤了脚踝。随着伤口喷出液体，塔罗斯也轰然倒地。

除此之外，尚有美狄亚欺骗塔罗斯喝下她谎称为"长生丹"的蒙汗药，趁机拔下脚跟栓子，以及队员波亚斯一箭射穿脚后跟的说法。

关于塔罗斯的由来，并无确切的记载。一说是"希腊主神宙斯命令巨神赫淮斯托斯铸造来守护克里特岛"，也有说法称是"著名的雅典工匠戴达罗斯打造来先给米诺斯王的"，还有说法认为他是诞生自青铜时代的遗民。古代青铜雕像在制作时，采用一种"失蜡法"的制作工艺。首先以蜜蜡塑造胚模，附上一层粘土后再送入炉窑。粘土焙烧后，融化成液体的蜜蜡由塑像脚跟或脚踝上预留的小孔流出。再将青铜液浇入经此形成的粘土像模内，便可铸造雕像。这也代表流出蜜蜡的过程，便是塔罗斯体内流有液体的原理，也是击败他的一种暗示。

## 《神曲》中的老巨人

但丁的《神曲》第一部"地狱篇"第14首描写了塔罗斯的下场。此时他是个老巨人，鼎立在克里特岛中央的伊达山，背对埃及、面朝罗马。他的头部以纯金打造，双臂与胸膛皆为纯银，以下至胯部为青铜，胯下为铁，唯独右脚为陶器，站立时将主要重心置于该脚上。

构造材质的不同，正象征整个希腊时代的文明。除了头部外，全身到处可见裂痕，滴落泪水般的液体。此液体滴水穿石，洞凿了山岩，成为流经地狱的三大河源，最后化为了最底层第9环的寒冰。由此看来，此一巨人可谓森罗万象。

顺道一提，但丁此一描写的出处系来自旧约圣经《但以理书》第2章巴比伦王尼布甲尼撒梦境中的巨大人像。人像被石头砸碎脚部，全身随之碎粉，被风吹散得不留一丝痕迹。这样的梦境也同样是延续不断的时代崩解的象征。

## 《精灵女王》中的塔勒斯

史宾塞的《精灵女王》第5卷《阿提高尔传奇》中提到名为塔勒斯的铁人，是精灵骑士阿提高尔的随从，有着精彩的演出。

相对于本是青铜制成的塔罗斯，塔勒斯的全身以铁铸造，惯用手上的铁链枷击打不实的事物，以此辨明真伪。他一向冷静无欲，只知道忠实地奉行主人的命令，执行主人的裁断。他同时也是追踪高手，一旦被盯上，任谁都无法摆脱。即便置身在暗夜中，甚至不眠不休一刻，其能耐都不因此有所改变。

塔勒斯本是正义女神阿斯特莱亚的仆从，后来女神对人类彻底失望，返回天界之际，嘱咐塔勒斯从此听命于阿提高尔爵士——这位女神曾以正义之道孜孜教诲的义子。后来贵妇艾琳娜因领地遭人横夺，前来求助精灵女王格罗丽亚娜，阿提高尔与塔勒斯遂奉女王之命讨伐作恶的格兰多托。途中，塔勒斯目睹桑格列尔爵士横夺他人之妻，杀死自己贵妇等残暴的行径，于是振臂一击打倒对方，将之捆绑一路牵行，交由阿提高尔处置。

奉命进入萨拉森人波伦特之女穆妮拉森严的城堡时，阿提高尔嘱咐塔勒斯："可以使用伎俩，无需冒险入城。"于是他先以铁棍破坏了城门，敌人投以石块飞砾，却丝毫对他不起作用；穆妮拉苦苦哀求，他全然无动于衷，抛送来的金银财宝，也无法令其目光一动。等到揪出为恶的穆妮拉，塔勒斯立刻砍断她的金手银脚，从城墙上抛入河渠。处理了女恶人后，又搜出她得来的所有不义之财，一把火将其烧毁，任由那些灰烬付诸流水。最后摧毁城堡，连地基也一同粉碎。

接着塔勒斯遇上一个夸大不实、欺骗众人的巨汉，他将巨汉从肩上重重摔下，炮烙山崖使其溺死海中。巨汉的追随者群起围攻，都让塔勒斯痛打在地教训了一番。

阿提高尔屈服在亚马逊女王拉蒂冈之下时，塔勒斯不得不抛下主人，摆平尾随而来的追兵，一路往投阿提高尔坚贞不移的未婚妻——女骑士布丽托玛，毫不隐瞒地述说了事情的始末。接着又带领布丽托玛前去，抡起铁棍击杀拉蒂冈，堆起了累累尸山。若非布丽托玛出言制止，只怕他不杀尽敌人决不罢手。

塔勒斯与格兰多托交战时，同样立马当先，独立迎战敌人的大军。格兰多托畏惧塔勒斯的骁勇，因此欣然应允阿提高尔捉双厮杀的要求。由于阿提高尔单骑交锋一战得胜，艾琳娜才得以收复失地。也由于塔勒斯的此番功绩，最后才得以避免惨重的牺牲。

尽管任谁均非塔勒斯的敌手，但他自己却不曾肆意横行，总是忠实完成主人交付的命令，自始至终以主人马首是瞻。不知如何决断时，便寻求他人代为裁决。虽说一身钢铸铁造，却不代表缺乏心智。正因为深知任性妄为带来的后果，才会如此严以律己。



# 巨像

亚历山大帝死去时，并未指定继承人，其子与实力派将领为了争夺王位，导致马其顿陷入群雄割据的局面。日后称王的将军狄米崔欧也曾经是其中的一人。狄米崔欧出征爱琴海，包围当时与埃及国王托勒密一世结盟的罗德斯岛，换来"攻城者"的称号。这场始于西元前305年的包围战由于旷日持久，狄米崔欧遂于翌年放弃围攻，双方签订了和平条约。罗德斯到随后向托勒密一世线上"解放者"的称号，并将狄米崔欧留在战场上的攻城兵器变卖，换得一笔资金，于公元前302年着手兴建太阳神赫利俄斯的青铜像，这也就是日后所谓的罗德斯岛巨像。当时的建筑师是雕刻家卡列。

相传32～37米高的巨像落成之前，耗费了66年的时间。尽管内部另以铁石补强结构，最后还是倒塌于公元前223年的一场地震。然而膝盖折断、横卧在地的巨像依然令人感到惊异，从而列入古代世界七大奇观。它的碑文上写着："自由的火炬因为免于奴役的欣喜而焕然勃发，璀璨的光芒远达极海遥陆。"由此可知，巨像曾一度扮演灯塔的角色，其设计概念也领先美国的自由女神像。回教势力于公元653年占领罗德斯岛后，巨像遭到解体运往国外。由于当时不曾留下任何图绘，如今巨像的原貌也只能凭空想象，成了永

远的不解之谜。

与罗德斯岛因缘深厚的埃及同样可见名为巨像的雕塑，至今仍保存在底比斯地区附近。那是高达 20 米的一对坐像，原本雕饰在公元前 14 世纪的阿蒙霍特普三世葬祭殿。埃及语称巨像为“门奴（Mennu）”，却让希腊人误认为是特洛伊战争的英雄衣索匹亚王门农（Memnon），“门农的巨像”一语遂讹传至今。巨像的上半身崩塌于公元前 27 年的一场地震，此后每逢晨曦东照，就发出竖琴弦拨动的声响，从而衍生“门农之母系黎明女神伊欧丝，弦声正是他向母亲问安”这样的说法。只是自从“会唱歌的门农”于公元 2 世纪被罗马皇帝塞维鲁修复后，就再也不曾发声了。




## 《伊鲁尼的巨像》的描述

塑像居然会唱歌，进一步希望见到它真的活动起来，也是人之常情。克拉克·艾希顿·史密斯曾于 1934 年发表短篇小说《伊鲁尼的巨像》，在故事中，高达 30 米得巨像是炼金术骇人的产物。一如玛丽·雪莱的《科学怪人：现代普罗米修斯》一样，制作材料也是来自意外死亡或阵亡者、死刑犯等生前健康，只因突如其来的变故而失去生命的男子躯体。

死灵法师拿泰尔生于阿维洛瓦尼（中古时期法国的一个行省）的弗约尼斯，是魔神阿拉斯托与矮人女巫结合后产下的混血，性情近似父亲，体型则与母亲相像。由于猎杀女巫的牵累，遭到民众投掷石块，导致他跛脚不良于行，拿泰尔因此终生痛恨弗约尼斯。

拿泰尔因宿疾缠身而自觉来日无多，于是同撒旦订下契约，以带给地狱无数灵魂为条件，希望借此获得重生，换来一具新的躯体。无数的地狱恶灵随后就被召唤前来，他们附身在新鲜的尸体上，每晚行尸走肉地来到附近一座废弃的城堡伊鲁尼。这些尸体在伊鲁尼城内分解成骨肉筋腱等组织，再混入炼金术的锅子，作为制作巨像的原料。

首先完成了骨架。摆放在地上的它燃起异样的火光，眼窝中似乎可见到无数的光芒。接着由拿泰尔的弟子与使魔将充作肉体的筋腱肌肉逐一拼在骨架上。大功告成的巨像苍白邪恶的面孔与生前的拿泰尔并无二致，双眸烁烁生辉，生有锐利漆黑的指甲，如死尸般浅灰色的躯体，远比生前肌肉强健，纠结的长发垂落于身后。肩上以绳索悬吊着一口大笼子，内有拿泰尔的 10 名弟子。

巨像苏醒后，随即缓步走向弗约尼斯，沿途破坏教堂与街道。起先他只是抛投巨石，随后又拔起一棵约莫 21 米高的老松，抡动这颗巨棍漫天挥击。强弩铁箭与投石落在巨像身上，却毫无蚊虫叮咬的痛感。

一度曾是拿泰尔门下弟子的北人贾斯帕当时正在弗约尼斯大教堂最高塔的屋顶上等待巨像到来。原来他向阿拉斯托等数名魔神祈求，连夜完成了“还魂粉”。就在化身巨像的拿泰尔认出过去门徒而停止行动的瞬间，贾斯帕抓准这一空档，将粉末奋力抛洒在巨像脸部。那些肉体被用来作为材料的人类灵魂随即回到巨像体内，此起彼落地发出嘶喊。尽管拿泰尔竭力想要掌握一切，夺回肉体的归属权，却还是无法违逆无数死者希望“入土为安”的意念。巨像因此踌躇不前地行走起来，游走于各个墓地，然而没有任何坟墓能容纳下如此巨大的身躯。最后在邻近的伊索瓦勒河一带刨土掘泥，挖出自己的坟墓后，就此倒卧在其中。当时拿泰尔高悬在背上的笼中弟子似乎也一同被压死了。

巨像在夏日艳阳的照射下尸解腐败，于是邻近一带散播起了黑死病。腐臭的气息一直到秋天才消散。根据鼓起勇气靠近该地探视的人们的说法，巨人的全身遭到鸦群的啄食，却依然听得见拿泰尔的怒吼。

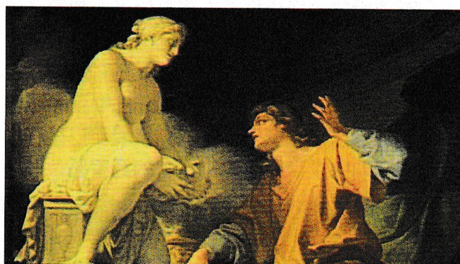


# 活雕像

人们见到杰出的雕像作品时，总会给予“栩栩如生”的评价。事实上，因为诅咒、遭到施法变身或精灵附体等因素，而予人如此观感的艺术作品，就称为“活雕像”。在本期的“神魔乱舞”中，活动人像也分类有巨人类型的“青铜巨人·塔罗斯”、“巨像”、外貌呈现人形的“活雕像”，以及呈恶魔面貌的“翼魔”。活雕像的起源可追溯到希腊神话的时代，主要在南欧逐渐形成各种演化，下面就为大家介绍几种文学作品中登场过的著名活雕像。

## 女神的化身·嘉拉媞亚

根据奥维德的《变形记》第 10 卷所述，塞浦路斯王皮革马利翁是一位艺技精湛的知名雕刻家，他见到岛上娼妓横流而心生绝望，决定有生之年不再接触任何女子。可是原本只要能雕刻出美丽的象牙女子人像便感到心满意足的他，最后竟然爱上了这尊雕像。他日夜对着人像倾诉衷曲、亲吻搂抱，甚至还会送礼，渐渐地，这女子在他心目中再也不是纯粹的雕像了。最后他就在爱神阿芙罗蒂媞的祭典上许愿，希望同这尊人像共结良缘永结白首。女神答应其请求，从而赐予人像生命。皮革马利翁这才得以和心上人结为夫妻，乃至生有一女。



根据另一传说所述，这尊人像在雕刻时，担任模特的就是阿芙罗蒂媞本人。女神见成果斐然，十分欢喜，便实现了他的愿望。人像剩下的女儿取名为嘉拉媞亚，据说她其实是阿芙罗蒂媞的分身，原先就附身在人像上。相传皮革马利翁对此事万分感激，此后雕刻了许多阿芙罗蒂媞的木雕，献给神殿供奉。

## 《流放的诸神》述及的维纳斯

根据亨利希·海涅的著作《流放的诸神》所述，古希腊诸神随着基督教的传播而失势，逐渐被人们视为恶魔。据说他们在受祭拜的寺院里，白天呈现的是虾蟆、夜枭的模样，入夜后就会恢复原貌，诱骗青年或路过的行人。

秋日午后二时许，一位德国骑士漫步于意大利某一行省的境内，发现一尊以大理石雕刻而成的维纳斯神像。骑士深受石像的美丽所吸引，此后便经常来到这尊柱像所在的异教废墟。这一天较往常迟来废墟的骑士却没有找到柱像，于是流连在此直至深夜，随后来到一栋不曾见过的宅邸面前。屋主是一身素白的女子，她的肌肤异常白皙，如同女神像一般。乏味的晚餐席间，骑士请求女主人递来盐罐，女主人却面有愠色，但见骑士十

分坚持，只得招来侍者递上盐罐。岂料随后骑士便不胜酒力，酣睡在女主人的怀抱里。他在梦中见到侍者变成手持火炬的蝙蝠，女主人也成了丑陋的妖怪。骑士感受到一股死亡的恐惧袭来，于是在梦中砍下了女主人的首级。

翌日将近正午十分，骑士从经常到访的废墟中醒来，却发现柱像从底座摔落下来，头部也已折断。骑士惊骇之余，随即奔返故乡。

从女神的立场看来，或许并无加害之意，纯粹只是为了感谢再三顾盼之情，但对于一个寻常骑士而言，不过是带给他莫大的恐惧罢了。

## 伊尔的美神

英国历史学家佛罗里雷格曾写下一段发生于1058年的史实，在当时的欧洲引为话题。

一位家住罗马附近的年轻贵族与朋友切磋网球时，觉得带上戒指有所不便，于是将它套在维纳斯女神像的手指上。岂料球技切磋过后，雕像却拳头紧握，无法取下戒指。贵族对此十分惊讶，便想招来朋友见证，然而回到此地时，戒指已经不见了踪影。

就在贵族正待举行婚礼，迎接新婚之夜时，出现一名酷似维纳斯像的女子，介入他与新娘之间，破坏他们的情感，如此纠缠不断持续了数晚。贵族得知帕伦布为一知名祭司后，恳请他出手相救。帕伦布手书一封指示："午夜站在罗马近郊的一处十字路口，将此信交给夜半时分出现的撒图恩。"贵族依照嘱咐行事后，午夜时分现身的此一美女果真交换了戒指（在撒图恩的命令下），贵族这才得以和新娘结为连理。

出于海涅之手的同一故事则教具诗意，只是根据其说法，戒指归还三天后，帕伦布就去世了。

法国作家普罗斯佩·梅里美从这则故事得到灵感，写下短篇小说《伊尔的美神》，书中提到更可怕的活雕像，可依照自己的意识行动。

身为文化保护委员的主角（亦即作者自身的缩影）因调查文物来到法国南部卡塔卢尼亚行省的伊尔镇。当时经介绍结识的佩雷赫拉德氏告诉他宅中发现埋在土中的青铜女神像。那是一尊瑰丽异常的青铜女神像，双眼以白银镶嵌而成。底座与竖像的手臂都刻有警示文字，指称该雕像具有危险性。主角认为有此警示，应归咎于女神像的过于美丽。然而人像出土时，却压在当时协助挖掘的男子尚·柯尔的身上，他的脚因此骨折。随后一个不乐见柯尔受伤的年轻人朝这尊神像丢弃石块，结果石块弹跳到青年人的头上，害得他也同样受伤。

主角抵达伊尔时，佩雷赫拉德氏之子亚方斯正等待婚礼的举办。婚礼当天，亚方斯见当地的掌球（被视为网球起源的一种球类活动）队即将败给西班牙队，身为掌球高手的他一时兴起，便想下场助其一臂之力。碍于身上穿着礼服，他脱下外衣并将婚戒套在女神像的无名指上以免遗失，接着临时报名参加球赛，一举取得了胜利。随后却径往婚礼会场，这才想起忘记取回戒指，慌忙中只好用他物代替。

然而前去取回结婚的亚方斯却发现女神像拳头紧握，无法取下戒指，于是他便在当天家中举行的宴席上，向主角透露了此事。他心想不论那是机关亦或是异像，身为文化保护委员的主角毕竟更熟悉古代的遗物。岂料主角却以为亚方斯喝醉了，并未加以理会。

当天晚上传来一阵走向新房的沉重脚步声，黎明时分随即听到新娘的哭叫。原来亚方斯已经死于屋中。他的胸腹与背上留下铅色的挫伤，就像曾被铁圈夹住一样。主角并且在房中发现了亚方斯提到过的戒指。原来女神像为了永远独占亚方斯成为自己的丈夫，于是带给他死亡的拥抱，随后便卸下了失去价值的戒指。

爱子逝去数月后，佩雷赫拉德氏同样离开了人世，宛如追随其子身后而去。佩雷赫拉德夫人认为青铜像是一切悲剧的元凶，于是将它熔铸成一口大钟，献给了教堂（维纳斯神像在众目睽睽之下似乎无法公然采取行动，只能安分地坐待熔解。又或许不善于对付同性也不可知）。据说此后虽然不再有人死亡，但自从女神像铸成的钟敲响以来，就一连歉收了数年。

## 快乐王子

英国作家王尔德的《快乐王子》描写的是一尊雕像的悲剧，因为它空有魂魄却无法行动。

背景舞台设定在德国波兹坦的无忧宫，是一栋建于1747年具有洛可可风格的代表性建筑，曾是腓特烈二世的行宫。"快乐王子"从小在这座王宫里过着富裕逍遥、足不出户的幸福日子，有一日却忽然生病死去。然而快乐王子的魂魄却从附身在一尊为了悼念他的死而矗立的铜像上。王子成了摆放在街道上坐看世人的雕像，再也快乐不起来。因为映入蓝宝石眼帘的尽是人间的凄苦与悲情。尽管他全身覆盖着一层金箔，剑柄上镶嵌着一颗硕大的红宝石，铅制的心却感到痛楚，不由得为此一哭。

冬季的某一天，一只燕子飞到了王子的脚边。这只燕子因为迷恋芦苇并未随着伙伴一同南飞过冬，后来芦苇的冷淡无情伤了它的心，燕子这才展开旅程，打算飞往埃及。燕子询问王子为何哭泣，王子经此一问，就把针织妇人抱着病中孩子悲苦的情况告诉了它。由于王子的脚被牢牢钉在底座上，于是他央求燕子取走剑柄上的红宝石，好送给这对母子。燕子想起曾经被小孩子欺负，本想拒绝这趟差事，可见到王子悲伤的神情，最后还是答应了下来。它将红宝石放在疲劳过度而睡着的母亲身旁，接着飞到发烧不适的孩子额头上，为他振翅扇凉。尽管置身在寒冬中，做了善事的燕子却感到身上流过一道暖流。

隔天夜里，王子又借燕子之手，将一颗蓝宝石眼珠送给了一个想要写剧本，却饥寒交迫的学生。到了下一个晚上，打算要飞往埃及的燕子说道："明春我将为你带来两颗宝石，其中的红宝石比玫瑰更红，蓝宝石比大海更蓝。"然而王子又告诉它："我想把剩下的蓝宝石送给一个将兜售的火柴掉落到水沟里的少女。"只是燕子将蓝宝石送给少女后，却打消了前往埃及的念头。原来它不忍心丢下拥有一颗美丽的心、却目不能视的王子径自离去。为了燕子的生命着想，王子还是催促它早日南飞。

这一天，燕子在王子的肩上歇脚，讲述许多异国的见闻，提到无所不知的狮身人面像、乘坐在扁平的大树叶上、和蝴蝶交战的拳矮人等等。王子听后却告诉它："再稀奇也比不上人间的苦难与不幸"，央求燕子将城镇里的现况告诉他。燕子答称见到许多挨饿的孩子，王子于是让燕子取下身上的金片，送给了他们，这也是王子长久以来的心愿。

终于有一天飘起了大雪，冻得燕子全身僵硬。它鼓起仅剩的余力，希望能亲吻王子的手。王子误以为燕子就要飞往埃及，于是答应了它，岂料燕子最后却力尽而死。那一瞬间，王子心碎了，铅制的心脏裂成了两半。

隔天，市长发觉王子失去了装饰，落得一身穷酸的模样，决心要融掉王子雕像。唯独一分为二的铅心，怎么也无法融化。这颗心最后连同燕子的尸体一同被丢弃在垃圾场。后来上帝让天使到城镇里找来最珍贵的两样事物，天使于是来到垃圾场拾回两具生灵的遗骸。上帝嘉勉天使的选择，让燕子永远在天国唱歌，同时交给王子一项使命，让他留在黄金城中赞美主。因为历经悲伤、领会真爱的王子终于了解快乐的真谛。

## 《五日谈》述及的"彩雕者"

出自姜巴提斯塔·巴吉雷陛下，被视为欧洲





最早传说集成的《五日谈》，其中第五天第3讲的“彩雕者”提到一个男性的活雕像。

家住某地的商人之女贝塔遇有人前来提亲，从不瞧上一眼。一日，贝塔将砂糖、杏仁这些父亲从外地带回来的礼物搓揉成团，加上玫瑰花露与香水后，捏制成一具俊美的青年塑像。她以金丝为他植发，并镶嵌上蓝宝石眼睛、珍珠牙齿与红宝石嘴唇，进一步像爱神祈求赐予人像生命。当人像果真呼吸起来后，贝塔为他取名“彩雕者·平托斯马度”，以“未婚者”的名义，兴奋雀跃地将他介绍给父亲。然而刚获得生命的平托斯马度却一派天真无知，竟任由一个看上他的外国女王花言巧语把他拐走。

当时贝塔虽已怀有身孕，依然出外寻找平托斯马度。图中有一位好心肠的老妇人传授她三个咒语。就在她路径蒙特罗通诺王国的宫殿、发现自己即将临盆时，竟然找到了平托斯马度。说来也巧，原来这里便是将他带走的女王统治的国度。

贝塔吟唱咒语变出宝物，以此作为交换条件，请求和平托斯马度共度一宿。女王接受礼物后，却让他服下睡药，平托斯马度就寝后，随即沉睡不醒，贝塔为此十分失望。到了第三晚，贝塔不禁在枕边哀伤起来，此时平托斯马度忽然坐直了身子。原来他也觉得女王举止可疑，佯装服下睡药，随后却吐了出来。

平托斯马度恢复所有记忆后，趁女王熟睡之际取回宝物，带着贝塔逃出了王宫。两人回到故乡后，终于结为连理。

## 木偶奇遇记

如果将卡罗·克洛迪的《木偶奇遇记》视为木刻的活雕像，其蜕变的路线便清晰可见。

杰佩托爷爷获赠一根能表达情感的松木，他将木头雕刻成一具木偶，取名为匹诺曹。匹诺曹有别于一般的木偶，不但像个小孩子一样活蹦乱跳，而且调皮捣蛋。一旦吃足了苦头，总是发誓要做个乖孩子，却往往经不住诱惑，转眼便又淘气起来。杰佩托不但为此赔上了金钱和健康，最后更雪上加霜，在暴风雨中给一只大鱼吞下了肚。

然而匹诺曹纯粹只是贪玩，本性并不坏。即便自己遇到困难，有时还会帮助处境更艰困的人蓝发仙子总是在一旁观察其言行，就像母亲一样，永远看护着匹诺曹。匹诺曹经历无数艰辛与险境，最后展现出真人般的情操，不顾生命危险奋勇拯救杰佩托和仙子，蓝发仙子因此施展最后一道魔法，让他的灵魂真的化为人类的小孩，与康复的杰佩托爷爷一同住在焕然一新的小屋，过着快乐的日子。当他见到形同虚壳、动也不动的木偶时，不禁有感而发说道：“现在回想起来，才知道自己还是个木偶的时候，有多么滑稽可笑。”

雕像身上隐含着雕塑者全心投入的情感。过于执著表象的美丑而忽略了内在的意涵，往往会招来意想不到的灾难。相反地，一旦成就这份内在的意念，或许就会从中衍生出某种新的存在。《木偶奇遇记》以附体松木的无意识化身为活雕像跃然人间一事作为事件的发端，然而活雕像却必须吸取杰佩托爷爷等人类、动物或仙子各种不同的思想，培育出关怀体谅别人的特质，才能真正地成为一个人。



《伊尔的美神》述及的女神像之所以未能变成真人，反遭熔毁，或许就是因为内心充满恶念与嫉恨，得不到匹诺曹那般纯洁心灵的缘故。甚或其个性雷同、心性偏狭的人们，也不过都是可笑的傀儡木偶，如同过去的匹诺曹一样。这也意味着，人们只有接受缺乏自助的劳动或环境，主动积极不断努力工作，才能获得真正的心灵自由。

只是辛苦之余终于获得自由的他们，末了的境遇又是如何呢？

1913年爱尔兰剧作家乔治·萧伯纳将创作灵感来源自皮革马利翁传说的戏剧《皮革马利翁》搬上了舞台。且说语言学家亨利·希金斯将粗俗轻抚的街头卖花女伊丽莎带回家中，逐步调教她的发声，使其成为一位出众的上流闺秀。岂料经过半年，伊丽莎却在学得一身立足王公贵族前也毫不窘迫的出色礼仪及谈吐后，与亨利对立，就此离他而去。这说明了人一旦获得真正的自我，就会舍弃傀儡身分，脱离塑造者的掌控。

玛丽·雪莱的《科学怪人：现代普罗米修斯》也提到科学怪人离开博士的身边。足见现实如同传说一样不容小视，即便是匹诺曹，也必有独立自主的一天。

## 《魔法王国仙斯》的格兰迪

皮尔斯·安东尼的《魔法王国仙斯》系列讲述的土偶格兰迪的故事，又进一步将匹诺曹的主题扩展开来。

格兰迪是“好法师”汉弗瑞以丝线、粘土、木头、废弃物创造出来的小土偶，可同世上所有的生物交谈。外观看来近似人类，躯体却只有人类的巴掌大。具有自主意识，有时还会反抗汉弗瑞的命令。汉弗瑞法师因为无所不知而闻名于仙斯全国，由于不断有人前来请益求教，困扰的他于是订下一则条款：“凡是向我提问并获得解答者，需为我工作一年。”格兰迪就是因为提问“怎么样才能变成真人”，结果必须服侍汉弗瑞一年。顺道一提，当时汉弗瑞答称“关心（care）”，实际上回答得相当暧昧不明。

一日汉弗瑞与格兰迪受王室调查官宾克的请托，踏上寻找仙斯魔法泉源的旅途。途经幻影森林时，同行的伙伴险些被迷惑生命体的幻影杀害，所幸格兰迪不具生命，这才救出了他们。当宾克问起格兰迪“当时为什么没逃走”时，格兰迪却说不出来，最后回答：“因为我担心（I cared）。”就在这一刻，格兰迪获得了人心，只是这么一来，自己也就看得见幻影了。

一行人随后逼近仙斯的魔法核心，拜会魔神仙斯。全知全能的魔神仙斯长久以来一直栖身在这片土地，从而领会人类的想法，于是赐予格兰迪真正的肉体，成全他成为真人的心愿。然而兼具了肉体与真心的格兰迪身材大小却没有改变，获赐的人心更折磨着他。原来他总觉得自己微不足道，无法以如此渺小的身躯建立英雄般的伟业，受到人们的歌颂。

就在这样的某一天，艾薇公主的宠物逃走了，那是一头名叫史坦利的龙。格兰迪心想“这是个大好机会”，于是自告奋勇讨下了寻找史坦利的差事。格兰迪听从汉弗瑞的忠告前往象牙塔。此地囚禁着一位习得所有仙斯知识的半精灵少女芮本柔，据想她应该知道史坦利的下落。只是囚禁芮本柔的却是可怕的“海巫婆”，能够操纵不死魔法，附身在他人的身体上。芮本柔之所以博学多闻，就是因为海巫婆选定她作为下一个宿主，施以优质教育之故。

即便如此，格兰迪还是绞尽脑汁鼓起勇气解救呃芮本柔，芮本柔也因此爱上了格兰迪。原本半精灵能够施展特有的魔法，让身体大小变换自如，所以毫不介意格兰迪的渺小。难得遇上这样的机会，格兰迪却裹足不前，担心芮本柔不曾踏出社会，一旦结识其他人类或精灵，可能因此变心，于是决定在交往前，先行带她前往精灵村落试探。岂料海巫婆早已附身在精灵王子身上，等待他们送上门来。海巫婆附体的王子进而与格兰迪决斗，立下落败者将被抛进异次元洞穴的规则，只是到头来双方都掉落进这一洞穴。

该洞穴通往魔神仙斯的居处。当时魔神仙斯正为了同其他神明相争而烦恼，格兰迪心想将来一定有所回报，于是竭尽所能为魔神想出了解决方法，这才回到芮本柔正等待他归来的世界。然而自小在封闭环境下长大的芮本柔却忧心起来，深怕“自己可能无法拥有良好的人际关系”。格兰迪这才明白她与自己同样是世上的异类、孤独的灵魂，因此向她求婚，希望共同创造幸福的人生。经由这次的冒险旅途，格兰迪不但获得名声与终生伴侣，也成为一心向往的真男人。

# 人造侏儒

"Homunculus"在拉丁语中有"小矮人"的意思。亦即未经母体怀胎，而由人类一手创造而成的人造人，在其他领域内还指代解剖学实习用的人体模型。所有人造侏儒都必须利用玻璃瓶才能生成，因此这个小瓶子或可拾视为母体，他们也就相当于中世纪的试管婴儿。

## 帕拉塞尔苏斯经手创造的背景

最早述及"Homunculus"一词的是具有炼金术师身分的德国医师帕拉塞尔苏斯。他在著作《自然物性论》的一篇"关于万物的衍生"中提到了创造的细节。首先，将一名男子的精液与马的内脏等极易腐败的组织一同放入蒸溜瓶中，搁置约 40 天，瓶中便可见到身体呈现透明人模样的块状物体在活动。此后直到第四十周的这段期间，每天必须加入"人血秘方（一说是流经动脉的鲜血）"，使瓶内保持一定温度也相当重要。如果过程顺利，外观与人类无异的人造侏儒就会诞生。

人造侏儒在成长过程中呈现透明状的记述也显示出该现象的重要性。意味这人造侏儒尚不具肉体，只是元神的部分先行出世。不过帕拉塞尔苏斯又说人造侏儒终将获得肉体幻化为人，从而习得一身寻常人类无从得知的秘术。那是只有身为生成物的人造侏儒、这个生来就无法与技术分割的生灵才能达到的境界。

以歌德的《浮士德》为例，出场于第二部第 2 幕的人造侏儒在蒸馏器中经过数百种物质调和而成，即便不具肉体，却在诞生后随即展现言谈的能力，甚至能窥视长睡不起的人们梦中的情境。装在小烧瓶中的他，还能够伴随烧瓶腾空移动。具有双性特征的人造侏儒乍看之下似乎是个俊美的少年，但终究只是个不具肉体的精神体，是一起初被描写成万物皆非、不如人类的生灵。然而这也相对表示其存在的层次是高于人类的，说明他仅有元神，即可化身为任何形态，拥有任何肉体。于是人造侏儒向浮士德的弟子华格纳——这位创造了他的父亲表示"只要自己还存在一天，就必须不断活动"，从此踏上寻找自己躯体的旅程。人造侏儒最后寻不着化身人类的意义何在，却向往起弥漫江河大海的水来，从而与此融为一体。因为他认为，万物起源自水中，相较于成为人类，包容一切、温和柔美的水更具有吸引力。一心向往成人的他最后化为了非人类的物质，对于这样的结果，吾等无法以成败定论。不过从"如愿成型"这点看待《浮士德》中的人造侏儒，其层次可说是远远超过人类的。毕竟人造侏儒形成的关键在于精神与肉体的协调融合，亦即与身为精神体的人造侏儒能否接纳新躯体有关。借用恶魔梅菲斯托弗勒的说法，此一结果正是"到头来我们还是被自己一手创造的人类所左右"。

## 文学创作述及的人造侏儒

人造侏儒或小矮人等题材也曾经激发许多作家的灵感，并不仅止于文豪歌德。萨摩赛特·毛姆在《魔法师》第 16 章中提到过一个具有真实血肉的畸形人造侏儒。置于大玻璃瓶中的他身高 1.2 米，丑得叫人不愿多看一眼。他的头盖骨异常巨大，额头突出颜面之外，生得一张不均匀的连，活像恶鬼一般。因故气愤时，口中看似喷出唾沫，继而逐渐拉高嗓门叫喊，最后怒不可赦地以身躯或头部撞击瓶内。由于毛姆对于魔法一事想来多有批判，看似"科学怪人"的这位人造侏儒或可视为实验失败的一个个案。

伊芙琳夏普于《魔法师之女的咒语》书中述及的人造侏儒，是魔法师的女儿不经细想之下为了创造"世上最聒噪的侏儒"而诞生的。侏儒的性情和主人相似，天生就是懒惰虫，总是栖身于金雀花丛下，每天幻想着"不用太费事就能成名"的白日梦。话虽如此，当魔法师女儿要求他"造一双走起路来会啾啾作响的鞋子"时，他还是欣然接下了差事。顺利交差后，此一发明竟震惊了全世界，至今仍是人们讨论的话题。

在詹姆斯·布雷洛克的《侏儒》一书中，一场人造侏儒的争夺战大大摇撼了 19 世纪的伦敦。戴上帽子约莫只有 20 厘米的这一小矮人，原本也是待在瓶子中，后来被制作玩具的天才威廉·基伯犬进了一个精巧的盒子里。从此在盒内不吃不喝过了十年以上的岁月。原来这一侏儒拥有逆转熵的力量，不但可疑将破铜烂铁变成活生生的老鼠，还能够治愈不治之症，甚至可使近处的尸体起死回生。侏儒的言谈十分奇特，任谁都无法理解，这是由于该侏儒拥有非常特殊的身分，对其感兴趣的读者不妨找原作来拜读一下。

## 用于使魔的人造人

民间传说倒是提到几则外形像侏儒的人造人成功案例，他们自主人完全的驾驭下，成为出色的使魔。

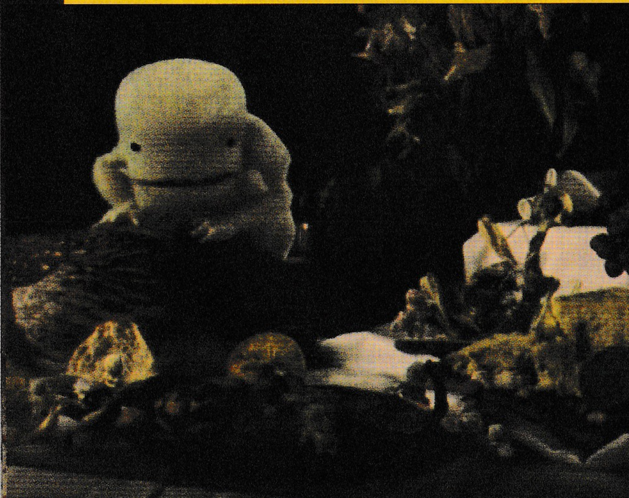
《格林童话集》第 116 篇"蓝灯"述说了一个除役士兵从女巫身上得来一盏"永不熄灭的蓝灯"。他以灯火点燃烟斗后，一个黑矮人从冉冉升起的白烟中现身，表示"有求必应，尽管吩咐"。士兵于是要求黑矮人帮他从井底脱困，借矮人之手收拾了女巫，他还计划绑来公主当女仆使唤，好报复将他除去兵役的国王。黑矮人虽以"此举将带来危险"为由劝说他，但还是带来了睡梦中的公主。一夜过后，回到王宫的公主以为昨晚的经历只是一场梦，但国王听过女儿一番陈述后，疑心是魔法在作祟，于是要她"将豌豆预先装在有个破洞的口袋里"。躲在一旁偷听到这段对话的黑矮人于是在背走公主时，将豌豆洒在四处街道上，国王因此无从得知公主的下落。由于双方智斗已有数回，黑矮人便劝起士兵来，希望他能别再掠来公主，不过士兵还是无动于衷，结果因此而被捕。进行处死之前，士兵请求让他吸几口烟。黑矮人因此被召唤前来，抡起棍棒一顿狠打，打瘫了法官和国王的部下。吓得国王只好求饶，并将王国与公主都送给了士兵。

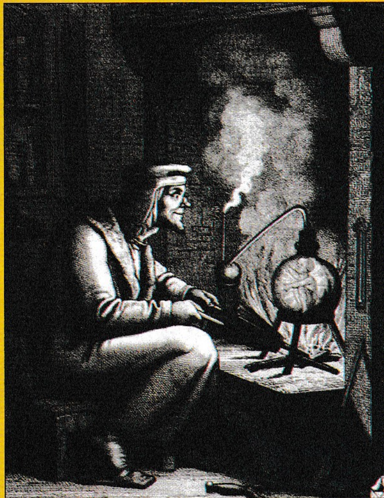
收录于约瑟夫·雅各斯所著《英国民间故事》中的一篇"杰克与金烟盒"提到三个从旁协助杰克的红矮人。矮人平时住在金烟盒中，杰克遇到有麻烦时只要打开烟盒，任凭再不可能的事都可以实现。令人吃惊的是不过一个晚上的功夫，矮人就开辟一片大湖，打造数艘大型战舰，还兴建了一座 12 根金柱竖起的城堡。曾经照顾杰克的某位绅士因此同意他与自己女儿的婚事，同住在这座城堡之中。

当时绅士决定举办一次大规模的野猎，邀请国内具有身分地位者前来做客，参观这座城堡。然而当天早上杰克穿衣之时，却忘了将金烟盒放进他平时穿惯的衣服里。仆人见了金烟盒并打开它，三名矮人随即现身询问主人的心愿。仆人便说："将这座城堡远远搬走吧！"矮人只知忠实听命于烟盒的开启者，随即成全了这一愿望。才一转眼，仆人与城堡就来到了遥远的大海彼岸。

狩猎归来的杰克发现城堡消失时不禁大吃一惊。绅士甚至扬言取消婚事，最后约定"寻获城堡之前，女方只等待十二个月又一天"。杰克于是跨马走上寻找城堡的旅途。起先，他向白老鼠王与蛙王打听城堡的消息，各获得一只白鼠和青蛙作为同伴。最后终于在第三位造访的鸟王处寻获一头鹅知城堡所在的巨鹰，就此乘上鹰背，远渡大海而去。

只是要取回城堡，仍需借助红矮人之力。于是杰克让白鼠潜入城中，偷来了金烟盒。回程掠过海面上空时，杰克不慎将烟盒掉落，所幸被青蛙寻获。回到鸟王领地后，杰克就打开金烟盒向红矮人许愿，就这样杰克收复了城堡，返家时妻子还抱着儿子前来相迎。





# 翼魔

塞纳河土堤上的洞穴中曾经栖息着一头名为喉妖的怪物，看似大海龟的模样，生有天鹅般的镰状长颈，鼻颚均细长，肥厚的眼睛看似月长石，背着灰绿色的甲壳，四肢成鳍状。

公元 520 年，喉妖出现在诺曼底行省的首府卢昂附近一带，口吐大水引发了洪患，四周的村落因此遭到淹没。当时身为卢昂大主教的圣罗曼闯进了洞穴，身边只带了一名死刑犯。就在腹水涌上喉妖的咽喉、正准备喷水之际，圣罗曼高举双手，两指交叉画出了十字架的圣印。那一瞬间，喉妖突然安静下来，水势也随之缓缓流出。喉妖就这样被绑上法袍成了死囚，一路牵行来到卢昂，遭到满腹怒火的市民施以火刑，骨灰尽撒于塞纳河飘散而去。

皮尔斯·安东尼的《魔法王国仙斯》述及的水龙虽然没有甲壳，不过外观与喉妖神似。平时甚少在陆地出现，遇有外人侵犯自己的地盘时，就会从口中喷出水柱攻击。在安全的水底下往往能够逃脱，因此只要待在水中，就基本可以称得上是所向无敌。

后来喉妖的模样被雕刻成石像，置放在教堂的屋顶上。正如同中国古代建筑瓦砾上的雕塑一样被视为驱魔之用，此一雕像也逐渐被用于驱邪。转化为英语后，此一石刻从此称为“gargoyle（石像鬼）”，化身石像的它由嘴部引导檐槽的雨水流经体内再排往地面，一如祖先喉妖。既是雕像，人们也就不拘泥祖先龟形的外观，各自拿出看家本领，竞相刻画出可怕的造型出来。翼魔就这样逐渐加深它魔鬼般的外貌，更具备了双翼和爪牙，乃至于被认为石像中真的藏有某种邪灵……

## 托尔金笔下“禁默的监视者”

托尔金的《魔戒三部曲：王者再临》第 6 章第 1 节提到“禁默的监视者”，它们就雕刻在魔多西境蜘蛛路口山上的高塔底部所树立的石柱上，各有三颗脑袋与三具躯体，分别将目光投射在门前门后与对外的大道上。头部犹如秃鹰，双手看似勾爪。它们坐镇在同一石块雕刻成的底座上，仅此光景便具有威吓感，毕竟任谁见了它们六对充满恶意、炯炯生辉的邪眸，都会为之胆怯。

禁默的监视者镇守的大门并无门扉，乍看之下似乎可以轻易通过，但实际上存在着一道看不见的力墙，不论通行者是否具有实体，未经许可者都会遭到此力墙阻挡回去，即便动用蛮力也无法穿过这道隐形墙。唯有意志坚强、足以凌驾监视者邪念的人，才能在力墙一时转弱之际趁机侵入。不过监视者即便一时放过了入侵者，却不因此放弃抵抗，原来六张嘴会高声尖叫发出警告，响彻邻近周遭。兽人们听到此一警报，就会从高塔赶来处置。

数千年来，禁默的监视者始终坚守着自己的岗位。直到有一天，一个持有“至尊魔戒”的哈比人来到它们面前。不想哈比人身上竟持有一只精灵女王赠送的玻璃瓶，瓶中装有以水镜收集得来的曙星之光、夜星之芒。光芒释放出来的瞬间，禁默的监视者意识逐渐模糊，任由哈比人入侵进入门内。当哈比人一行再次通过此地企图走出门外时，禁默的监视者这回增强了意志，试图要阻挡对方。两个哈比人却高喊精灵守护者·星辰女神瓦尔妲之名，寻求其庇护，禁默的监视者不敌之下意志溃散，就连石像也一同崩解。



## 《哈利波特》的秘密看护者

在罗琳的《哈利波特》中，翼魔成了丑陋的大型怪物石像鬼，动也不动地矗立在霍格华兹魔法与巫术学院的某一面墙壁面前。只要念出正确的咒语，就会变成真的怪物，开启一条通道来，后方的壁面将会裂开，出现一道旋梯。楼梯的尽头是霍格华兹的校长阿不思·邓布利多的居室，原来石像鬼始终都是校长的护卫。

阿不思在拉丁语中带有“白”的意思，暗指此人是对抗邪恶的“白巫师”，邓布利多在古英语中则有“熊蜂”之意。它正来自校长“平时总以鼻子哼着小调，四处忙活”这样的印象。如此逗趣的一位校长为了唤醒石像鬼，吟唱的咒语也相当可爱——柠檬雪宝。当然，这也是校长最喜欢吃的食物之一。不过有一次咒语却被人猜了个正着，因此到了故事中期，这道咒文就更改了。后来，当哈利波特想要进入密道时，因为猜测校长就算更换了咒文肯定也还是拿喜欢吃的东西作为密码，因此在石像面前一口气说出梨子糖、巧克力蛙等诸多甜点的名字，可惜石像鬼还是纹风不动。最后哈利波特半开玩笑地喊了一声“蟑螂炒豆饭”，石像鬼随即战战兢兢地开启了通道。

# 串起《孤岛危机》和地球智慧文明的线索

## ——关于纳米服的故事

文 十大恶劣天气 编 天骄 美编 NINA



NANOSUIT 2

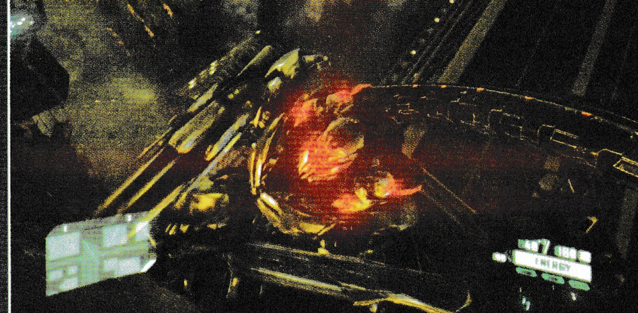
"显卡危机"的续作《孤岛危机2》(以下简称C2)被一部分初代培养起来的"优越帝"们鉴定为坑爹游戏。在他们看来，没有了风景如画的孤岛，没有了Nomad、Prophet和Psycho的冒险，特别是没有了吱吱冒烟的显卡的"显卡危机2"，充其量只能称为是"Call of Duty：Alien Warfare"，实在配不上"孤岛危机2"这个名字，至于叫好的都是一群不明真相的群众，以及那些拿伪720p画面YY的主机党。除了"优越帝"和"贴图党"以外，还有一些老玩家对C2吐槽不止的原因，是他们对本作的故事失望透顶，因为编剧几乎完全割裂了同一代之间的联系：前作中那些有血有肉的角色们现在要么非死即残，要么就是玩失踪。有人更是惊奇的发现，原来"《孤岛危机》系列"根本没有什么主角，或者说真正的主角就是"主角"们曾经穿过的那件纳米服，再加上地图面积的严重缩水和明显的"一本道"关卡设计思路，又有人惊呼《孤岛危机2》应该叫做"Call of Duty：Nanosuit Warfare"。

担任《孤岛危机2》编剧的是"菲利普·迪克奖"和"阿瑟·克拉克奖"双料得主，英国畅销科幻小说作家理查德·摩根(Richard K. Morgan)，他喷《现代战争2》的剧本"空洞无物"喷得可是唾沫四溅，可他自己撰写的这个剧本也被老玩家们华丽地喷至渣。将南太平洋孤岛换成被哈德逊河、东河、西水道分隔的"城市孤岛"纽约，将茂密的野生植被构成的丛林变成钢筋混凝土构筑的现代"丛林"，这并不是原因——玩家们真正感到失望的是前两作的剧情和世界观铺垫，到了本作中只剩下几个熟悉的名字，留给人们的只是"物非人也非"的失望与失落了。



▲本作编剧Richard K. Morgan，你可以在哈格里夫斯办公室中找到一堆他的成名作，真是一个相当自恋的家伙。

当然，我们也不能说摩根写的这个故事一无是处，因为它将初代留下的一些大坑给填平了，比如异形种族的身分问题，摩根解释这些"外星人"之所以如此迷恋地球的原因就是——它们根本就不是什么"外星人"，这些看起来像是鱿鱼近亲的生物其实是在人类之前存在于地球上的一个智慧物种，这些软体动物在数百万年前依托海洋创造了惊人的文明。在它们进化到太空时代之后，因为某种原因离开了地球（很有可能是终结恐龙时代的小行星撞击事件），一小部分留守者则在地球上设立了许多地下基站，然后将自己转入了休眠状态，等待重新回到地表。这个秘密在20世纪初的时候被美国科学家雅各布·哈格里夫斯（即C2中的"冰冻"老头）发现，他率领着顶尖的科学家逆向研究Ceph的科技，Nanosuit（纳米服）就是其中的代表作品之一。灵山岛的异形出土事件只是整个全球危机的序曲，当Ceph的留守一族醒来之后发现昔日的家园已经被另一个种族统治（没准人类对于它们而言才是"异形"），怒不可遏的地球前主人们决定启动全球各地的基站，释放致命的孢子病毒以清除它们眼中的入侵者，于是战争爆发了。但是由于几百万年的时间差，重新踏上地球表面的Ceph族在科技水平上同人类相比并没有太大的优势可言，这就是让你在身着基于外星科技打造的纳米盔甲痛宰"外星人"的同时，心中依然有那么一丁点恐惧感和压迫感，而不是像看《洛杉矶之战》那样，心中只有对"外星人"和塑造它们的编剧的无限鄙视。



■C2中并没有异形实体的登场，我们所看到的这种怪物实际上是被溶化后的人体组织同Ceph部分基因与机械结合后的傀儡士兵。

原先笔者打算写一篇"《孤岛危机》系列"三款作品剧情联系和人物背景的回顾文章，但考虑到几名前主角已经被编剧完全遗忘（甚至暗示他们全部见了上帝），在本作中登场的为数不多的"熟人"（如灵山岛上目击史崔克兰少校阵亡的海兵队指挥官谢尔曼·巴克莱），他们的出场时间比前两作还少。以传统方式去写系列的"编年史"，写着写着就只能在编剧所留下的"历史断层"处玩自由落体，没有接触过PC两作的玩家看后恐怕会从糊涂变得更加糊涂。另一方面，真正能够串起两款作品的核心设定，就是纳米服，它背后有异形的科技和历史，有横跨工业革命、电力、核子和纳米这四次人类技术飞跃的，长达一个世纪的逆向研究过程，有为了抗击异形入侵，不惜选择与之合为一体的英雄，是编剧无能也罢，是喧宾夺主也罢，我们不得不承认，只有Nanosuit才称得上是《孤岛危机》的真正主角！

# 发明者——雅各布·哈格里夫斯



哈格里夫斯（Jacob Hargreave）于1896年出生在俄亥俄州的的一个中产阶级家庭，同《荒野大救赎》中那些在旧时代大幕落下前苦苦挣扎的西部牛仔不同的是，他的成长伴随着以机械、电力和无线电为代表的“前沿科技”的发展，并且接受了良好的教育。在学习之余，他还喜欢沿着迈阿密河、赛欧托河、马斯金格姆河等水道，考查沿途的野外地理环境。尽管后来父亲的工厂由于经营不善而破产，家道中落并没有让小雅各布因为“奢入简难”而彷徨，相反他通过自己的努力，成为了美国当时“前沿科技”的领头羊。哈格里夫斯的座右铭是“只要能够抢在他人之前把握那些潜在的机会，就可以成为未来的主人”，为此他对那些未解的人类之谜，比如金字塔、百慕大三角投入了数额巨大的资金进行考察，希望能够通过对这些真相的发掘找到开启未来的钥匙。

1919年，哈格里夫斯同两位挚友卡尔·拉西（Karl Rasch，即在C2大结局中以非实体的神棍方式出现的神秘人）与沃尔特·古德（Walter Could，C2中古德博士的爷爷）一道，前往人迹罕至的西伯利亚，对11年前的通古斯卡大爆炸进行了一次私人探险，并且发现了所谓“外星种族”Ceph的秘密——爆炸是Ceph向地球发射的一艘飞船坠毁后引起的。深入地下的发动机残骸引发了意外的爆炸，结果古德当场身亡，拉西身受重伤。在全部求生装备毁于火海的情况下，哈格里夫斯以惊人的耐力与求生意志，带着古德的遗体和垂死的拉西穿越了整个无人区，并且最终被一支来自海参崴的英国科考队所拯救。恢复后的哈格里夫斯已经知道了Ceph的存在，以及它们未来可能对地球带来的“危害”，但他并没有将这一秘密公布于众，而是准备通过Ceph科技碎片的逆向研究，为整个人类找到应对之道。尽管当时的科技无法破解通古斯卡爆炸所遗留下来的神秘残骸，但哈格里夫斯相信人类科技的一日千里会让他最终赢得这场龟兔赛跑的胜利——当然，这位前卫的科学家也意识到人类的生命周期并不足以支撑自己看到那一天的到来。



▲游戏中将通古斯卡大爆炸解释为Ceph族在返回地球唤醒同类过程中的坠机事故。

二次世界大战之后，以原子能、计算机为代表的技术浪潮，使得Ceph逆向研究的突破成为可能，“哈格里夫斯－拉西”生物研究中心集中资源成立了一家子公司，这就是Crynet System。此时急剧衰老的身体，也向哈格里夫斯发出了信号。到C2故事发生的2023年，哈格里夫斯已经是114岁的高龄了，之所以他能“活”这么久，是因为他使用了Ceph在长途星际旅行中使用的休眠技术，让自己的身体进入了休眠状态，同时让自己的意识依然保持清醒，通过电子设备维持着自己对现实世界的影响，这个秘密只有极少数的人知道。在公司历届工作人员的心目中，哈格里夫斯始终都是一个端坐在办公桌前的和蔼老头——当然也有人质疑过为什么自己老板的真身从来没有出现过，可他们都在自然规律的作用下先进入了天国。

精明的美国人一研究出什么新技术，第一个想到的肯定是将其商业化，所以《变形金刚》里面那群在胡佛水坝下面逆向研究威震天的科学家们，都将成果变成了手机、四核CPU造福于民。既不想捞外快，也不想“以贩养吸”的哈格里夫斯从来都没过如此“下等”的考量。在过去的一个多世纪时间里，整个“哈格里夫斯－拉西”生物研究中心为Ceph技术的逆向工程投入了数百亿美元的研发费用，却从未追求过一分钱的回报——在大半个世纪时间的巨额投入换来的却是几乎可以忽略不计的进展之后，依然没有丝毫动摇哈格里夫斯的决心，因为他知道Ceph一直埋藏在地底下，这一族群的主体能够“回家看看”一次，肯定就能派第二次，当它们决定“常回家看看”，乃至准备将“霸占”了它们昔日家园的人类文明抹去的时候，那时候末日就要到来了，因为数百万年前的科技尚无法参透，人类文明按照正常的发展速度无论如何也弥补不了同Ceph的巨大差距，即便将异形科技全部消化后用于加强人类现有军力，估计也只相当于给原始部落人发根滑膛枪，让他们同持有AK47的现代士兵交战，这根本是毫无胜算的。

然而，哈格里夫斯也通过通古斯卡的飞船遗迹观察到了异形的一个可以利用的弱点：Ceph族群的繁殖能力很差，其整个社会的的运转严重依赖其他生物肉身同本族纳米技术融合后的混合生物，无论是基地、飞船还是母舰的运作均高度智能化和自动化。为此哈格里夫斯从一开始指定的计划，就是掌握这种生物融合技术，从而创造出一种可以将自己伪装成Ceph族群的一员，骗过Ceph生物识别和防御系统的方法，这就是“纳米服”。尽管纳米服可以创造超级战士，但用这项山寨科技同“知识产权持有人”进行正面较量无异于是自杀行为，况且纳米服本身还有严重的产能限制。惟一的胜算，就是将人类士兵通过Nanosuit伪装成异形的一份子，然后以无间方式操纵它们的大杀器反过来干掉它们自己。好比是制作一个后门程序绕过防火墙，然后再窃取Administrator账户和密码之后将系统格式化。

随着上世纪90年代纳米技术的出现，Crynet在Ceph技术逆向工程方面终于取得了突破性进展，21世纪初生物纳米和相关材料、组装技术的飞跃，使得纳米服以飞快的速度成为现实。2020年在南太平洋孤岛“灵山”上发生的Ceph入侵事件中，哈格里夫斯为执行侦察任务的美国海兵队提供了15套试作型纳米服（Nanosuit 1.0，总共生产了19套，还有4套放置在Crynet本部顶层的总裁办公室内），分配给Raptor、Eagle和Hawk三个特种小队。结果除了拥有主角光环的极少数人以外，这些超级战士中的绝大多数都被Ceph那些顶着海洋生物马甲的机器人秒杀——正如哈格里夫斯所预料的那样，Nanosuit1.0的战术价值相当有限，他提供Nanosuit的动机除了以人肉方式收集实战数据以外，更重要的是测试纳米服的“欺骗指数”究竟如何，这就是Crynet为初代主角普费（Prophet）设置的隐藏任务——最终证明这一机能的效用大大出乎“老头”的意料，普费不但可以使用外星武器，而且还能开启异形基地的大门，激活相关的硬件接口。尽管灵山岛行动中美军在战术上彻底失败了（整个特遣舰队几近全灭），但哈格里夫斯却获得了全面升级纳米服的思路，这件神器的生物盔甲，就是未来应对Ceph全面入侵的杀手锏。

在C2的故事线中，刚刚换上被哈格里夫斯称为“终极解决方案”的Nanosuit 2.0的普费却选择了独自逃亡，因为他发现了Nanosuit并不是一件普通的增强型动力盔甲，而是一种源自异形技术的共生装置，自己连同队友都成为了哈格里夫斯口中的“必要牺牲”。由于



之前在灵山岛的 Ceph 基地中感染了不明病毒，再加上 Nanosuit 本身对他意识的侵蚀，为了不让自己成为哈格里夫斯远程遥控的傀儡，普费选择了自裁，并且在死前将 Nanosuit 2.0 交给了新一代主角艾卡兹（Alcatraz）。但哈格里夫斯并不知道这件事情，他依然组织 Crynet 的佣兵队四处追捕普费，将惟一一件 2.0 版本的纳米服夺回。在艾卡兹误入陷阱被 CELL 部队捕获之后，哈格里夫斯才得知普费已经身亡，新版纳米服中躺着的是一个“白面小兵”，于是他改变了计划，以威逼利诱和各种谎言来引导 C2 主角执行普费未尽的任务：测试 Nanosuit 2.0 同异形病毒孢子释放设备的兼容性，回到 Crynet 本部获取改写 Ceph 生物 DNA 序列的生物武器稳定剂，最后前往位于纽约中央公园的那台 Ceph 最大的病毒孢子释放设施注入药剂，将占领纽约的异形生物从此抹去。

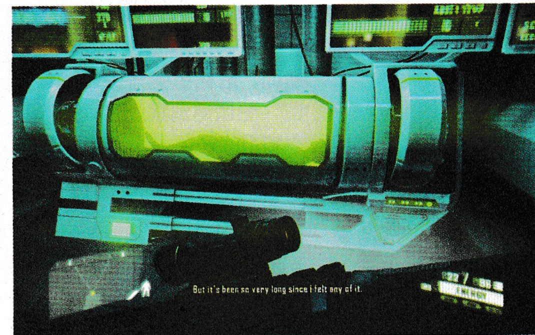
然而在初步验证纳米服同孢子脉管（Spire）的连接能力（此时由于对外星病毒的分析尚未完成，并没有产生任何的实际作战效果），准备将其接到本部的时候，“海豹”意图水攻 Ceph 的爆破导致了“大水冲了龙王庙”的结果——艾卡兹被冲散。醒来之后他与“海豹”合流，哈格里夫斯要求这个混编小队去到“哈格里夫斯 · 拉西”本部大楼，获取生物武器稳定剂准备反攻，然而出人意料的是，CELL 部队居然在指挥官洛克哈德（Lockhart）的带领下发动叛乱，他们的惟一目标就是将身穿 Nanosuit 2.0 的艾卡兹撕成碎片。与此同时，纳米服对病毒的分析和改写已告完成，初步测


■洛克哈德的悲惨下场

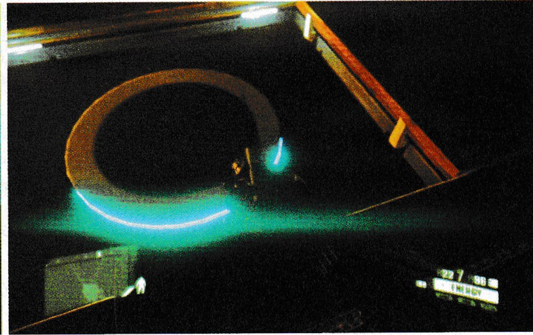
试结果良好，只剩下哈格里夫斯手中最后一份合成药剂就可以秒杀纽约的异形入侵者。在他的协助下，艾卡兹前往罗斯福岛干掉了洛克哈德，群龙无首的 CELL 士兵被哈格里夫斯下令配合“铁皮人”作战。

正当大反攻号角即将吹响之际，艾卡兹却被导航进了预先设置好的 EMP 陷阱，原来哈格里夫斯先前下令 CELL 活捉普费的目的，就是取回具备细胞修复和增强作用的 Nanosuit 2.0，给自己那个躺在玻璃容器里面的肉身穿上，从而让自己以实体方式重返人间。在完成释放针对 Ceph 的生物战剂的全部准备工作之后，哈格里夫斯再次动了私心。原先他只是要那身衣服，但是在发现纳米服已经同穿着者的身体开始融合，唯有先杀死艾卡兹再将其大卸八块，才能剥下这身具备梦幻功能的行头。哈格里夫斯毫不犹豫的下达了处决命令，被安插在 CELL 中的三料间谍，CIA 特工特拉 · 史崔克兰（Tara Strickland，初代入侵灵山岛行动指挥官是史崔克兰少校之女）在这一紧要关头出手相救，并且协助艾卡兹前往哈格里夫斯的办公室，找这个丧心病狂的老头子问罪，直到此时，所有玩家才知道原来“老爷子”在过去超过半个世纪的时间里一直就在培养皿中度过。看到复活肉身无望，而整个人类已经危在旦夕的时候，哈格里夫斯交出了用于增强反制毒素作用的通古斯卡药剂（Tunguska Iteration），将全部的技术资料发给了内森 · 古德博士，随后启动了自毁程序，选择了同倾注了一身心血的公司同归于尽。

像医学标本那样在冷冻机中漂浮了五十年，思想只能借助二进制方式的机器才能表达，而身体却被永远的困在了机器之中，不再有梦，不再有休息，甚至无法停止思考，这种求生不得求死不能的生活，全为有朝一日能够借助 Ceph 科技让自己重返人世。“如果这就是死亡的味道，那么我还是认为失去知觉的那种自然方式更好一些。”在参透 Ceph 技术，也在异型大肆入侵的末日中领悟生命本质的哈格里夫斯选择了这样一种方式，给自己的存在画上了一个句号。



▲正是因为 N2 具有修复死亡细胞的能力，哈格里夫斯希望借助 N2 让自己以实体方式重返人间。


▲在“复活”无望之后，老爷子将外星反制生物武器的最后一个组合样本交给了艾卡兹。

## 抢夺者——C.E.L.L 部队

CELL 部队的全称为（Crynet Enforcement & Local Logistics，Crynet 后勤、行动执行大队），是 Crynet 公司下属的一支私人军企，同五角大楼有着密切联系，纽约异形入侵之后被获准第一个前往事发地点的部队就是 CELL。同“黑水”这样的 PMC 本质不同的是，CELL 并不主动接受“外单”，他们的优先服务对象是 Crynet。“海豹”主力接管纽约防务之后，通过纽约中央车站的调度室内那群被捕 CELL 队员的抱怨可以得知，他们中的绝大多数成员都是曾经是美军的一员，并且在退役后被“推荐”到 Crynet 谋生。从装备上看，CELL 队员穿着有全密封式生化作战服，比起那些最多配合面具，有的只戴了个口罩，甚至近乎“裸奔”进入异形感染战区的“海豹”士鳖相比不知道拉风到了哪里去。他们的作战策略就是快速将大型洗消设备进行全方位部署，以小口径武器“处理”尚未丧失行动能力的感染者，以电磁武器防御地外生命。从定位上来说，CELL 是由 Crynet 组建，由美国国防部有意培养，专门用于处理伴随“第三类接触”的生化障害应急部队。这支影子部队身上也体现出了《孤岛危机》在初始企划阶段时期的一些痕迹，比如他们身着的作战服就沿袭了 Nanosuit 最初的设定稿，在游戏中你可以找到“禁止穿越——Crynet Ops”的告示牌，Crynet Ops 就是他们在企划案上最初的名字，显然游戏的美工组没有做到“与时俱进”。




在纽约行动中，CELL 以颜色方式命名各个行动区域，每个区




▲"老子和你一样，美国陆军，服役八年！"CELL 特别喜欢招募退伍后希望开创事业第二春的美军士兵。

域内运作的小队的无线电呼号为"颜色＋数字"的命名方式方式，如"Drab Fifteen"、"Azure Seven"、"Blue Eleven"，具体部署如下：

碧空区（Azure Section）：直升机编队，承载空中支援和侦查任务。

深蓝区（Cobalt Section）：从游戏初始阶段的炮台公园到坠毁异形飞船前所遭遇的部队。

蓝区（Blue Section）：部署于异形坠毁飞船周围。

浅褐色区（Drab Section）：部署于华尔街区域。

淡褐色区（Hazel Section）：防卫哈格里夫斯·拉西研究大楼。

栗色区（Maroon Section）：部署于格林威治村。

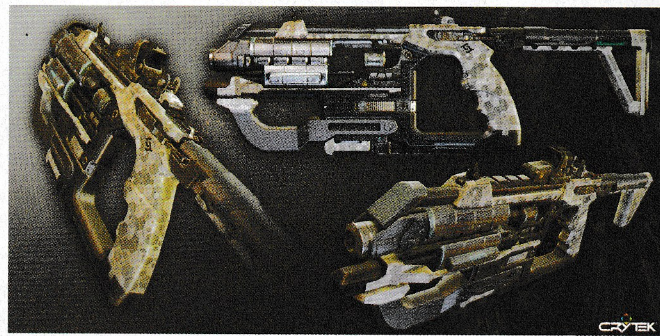
考虑到即便使用与美国特种部队同步的制式轻武器，动能弹武器在对抗重装甲的 Ceph 时的效能也相当有限，睿智的哈格里夫斯通过异形对信息化装备的依赖，以及其核心依然是有机生物的本质，定制了一系列的能量武器。



▲Nanosuit 设定草图，后来被用来制作 CELL 部队的模型。

## K-VOLT

K-VOLT 原先是 Crynet 为国防部设计的一款电磁武器，用于应对现代士兵越来越先进的单兵电子系统，它所发射的静电在接触目标后可以产生很强的瞬态电磁脉冲，从而与电子设备发生耦合，产生具有破坏性的电流和浪涌。由于 K-VOLT 采用了静电放电的攻击方式，因此它也可以被执法部门作为非致死性武器使用。就和以泰瑟枪为代表的电击失能武器一样，K-VOLT 也可能造成死亡，由于它只有高频率连发一种发射模式，因此致死的危险性相对较高。其试作型曾经在叙利亚和墨西哥的镇暴行动中造成过数人的伤亡，因而被美国执法系统所禁止。CELL 部队装备这一武器的目的是为了清空 Nanosuit 的能量，从而让他们的目标在失去超能力之后变得更容易被捕获。玩家可以用这种武器攻击 Ceph 的重型地面部队，通过其短暂的麻痹来占据更为有利的攻击位置，当然，对着目标连续发射一样可以要命。



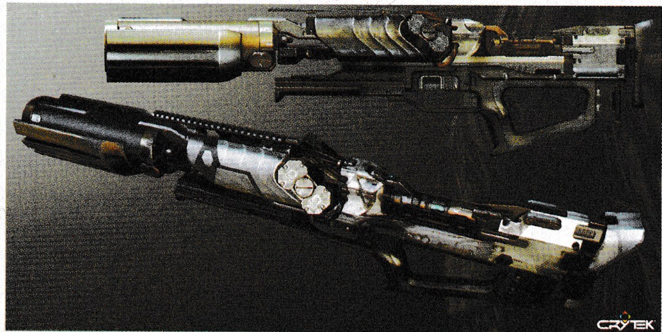

## M2014 高斯步枪

高斯步枪本质上依然是一种动能弹武器，但推动弹丸的不是火药的化学能，而是来自电磁线圈，当线圈里面瞬间流过强大电流时，所产生的磁力就会将铁磁性弹丸弹射出去，8 兆焦能量足以击穿主战坦克的复合装甲，而后坐力却可以忽略不计。由 Crynet 研发的 M2014 高斯步枪，是美军在灵山岛上使用的 GK8 的改进型，在稳定性和威力上有很大的加强（但实际在游戏中的性能是退化的，且登场率极低）。




## X-43 MIKE

MIKE 的全称是"微波燃烧速调管发射器"（Microwave Incendiary Klystron Emitter），通俗的说，X-43 就是一个可以定向发射的大功率微波炉，其杀伤原理是将目标身体中的水分和脂肪加热，最终将其煮熟，对于 Nanosuit 这种本身自带体液循环系统的生物盔甲而言更加致命。这种武器的技术源于 Active Denial Systems 公司的非致死性镇暴装备，Crynet 在原先基础上对其威力进行了极大的提升，使得它成为了一种对抗 Ceph 的近战大杀器，但由于这毕竟是一种单兵武器，受限于储能装置的体积和重量，其射程极短，战术功能上更接近于火焰喷射器的作用。




CELL 部队是 Crynet 下属武装，从一开始就是执行反制异形的任务，无论是敌人还是立场都与普费、艾卡兹两代主角处于同一阵营，他们试图逮捕 Nanosuit 2.0 持有人的原因也很好解释（出于哈格里夫斯的私心），但很快任务就变成了格杀勿论——仿佛这个人类文明最后希望的化身比那些从天而降的章鱼老怪还要邪恶千百倍！这也是没有留心剧情和电子邮件资料的玩家最容易产生的一个疑问。要回答这个问题，就必须先弄懂 Crynet 的组织结构。

Crynet 是"哈格里夫斯－拉西"集团的子公司，拥有独立的董事会结构。逆向研究 Ceph 科技过程中需要大量的注资，但却很难将成果转变为真金白银，这是 Crynet 董事会各成员们所无法允许的，尤其是 Ceph 科技在军事运用方面的潜力相当诱人，没有有钱不赚的道理。从 C2 中反映的情况来看，Crynet 已经违背了哈格里夫斯的意

愿：他们同美国政府联系密切，基于异形科技打造先进武器，组建了一支训练有素的私人武装，俨然一副军事承包商的做派，接下来的发展方向也不是防范“小绿人”的到来，而是成为领先时代的军火商，这同哈格里夫斯对Crynet的定位是完全背道而驰的。在将自己的身体进入冷冻状态之后，哈格里夫斯以集团第一大股东的身份宣布退休，尽管他的意识依然可以发布各种号令，但由于自己不再是以实体方式存在，为了保守这一秘密，他的活动受到了极大的限制，已经无力对Crynet进行有效控制了。

指挥CELL部队的那位个性残暴的指挥官多米尼克·洛克哈德（Dominic Lockhart）本人正是Crynet的最大股东，他是整个Nanosuit计划的坚定反对者，同时也代表着相当一部分董事会成员的想法。游戏中的电子邮件文件显示，洛克哈德极端厌恶这个“后人类超级士兵”计划的真正原因是自己的侄子死于Nanosuit 1.0的一次测试活动，也对哈格里夫斯将所有资源都投入到这个“铁皮罐头”的行为极其不满，甚至串联母公司董事会中的反对力量，试图对哈格里夫斯的精神状况进行检查，以解除他的权利。在无法正面与之交锋的情况下，哈格里夫斯派出了Tara Strickland到洛克哈德身边进行卧底，一方面监视他的行为，另一方面也是为了在关键时刻助老爷子一臂之力。


▲被Ceph蹂躏后的炮台公园，第一次同CELL部队遭遇的地点。

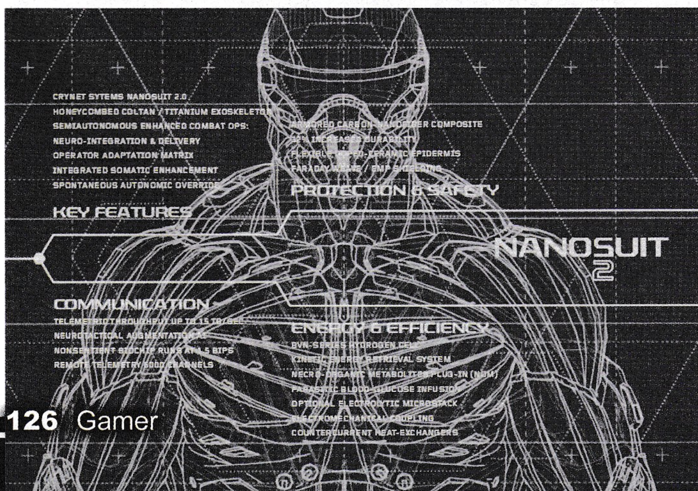
在C2故事开头的时候，哈格里夫斯、古德和洛克哈德三方力量都将穿着Nanosuit 2.0的艾卡兹当成了普费（所有人都没有看到普费“宽衣解带”的过程，碰巧本作主角又是一个“哑巴”，于是杯具就这样产生了）。起初洛克哈德依然执行来自哈格里夫斯的命令（但目的不是为了活捉，而是弄死），当艾卡兹第一次被捕，并且从位于华尔街的Crynet建筑中逃脱之后，洛克哈德暴露了本性，他拒绝了一切来自母公司的命令，公然挑起了叛乱大旗，甚至暂停了生化处理工作，全力追杀艾卡兹。

当洛克哈德在位于罗斯福岛的基地内被艾卡兹杀死之后，哈格里夫斯重新获得了对CELL的控制权。“艾卡兹是人类最后的希望，调转你们的枪口，同他合作！”这是老爷子留给CELL最后的指令。

## 改进者——Nanosuit 2.0

Nanosuit 2.0（以下简称N2）的改进基于N1在灵山岛上的实战，在与身穿另一版本的纳米服士兵的交锋中，N1在显示其“超人士兵”作战性能的同时，也暴露出了一定的问题，这也为N2的改进指明了方向。从功能进化方向说来看，Crynet新加入的功能只有一种用于增强战术感知能力的Nano Vision，但由于将“草上飞”和“金刚拳”两大神技改为了内置技能（无需切换到特定状态），使得它们可以同三项外置技能组合出无穷的变化，再加上技能彼此之间存在叠加效应，这让玩家的战术选择更为多样化——《Shinobi忍》的高速杀阵，Sam Fisher的潜行点杀，州长大人的狂突猛进，一切都看你的随机应变。

在Crynet的眼中，N2的革命性要素简直多到说不完，还是让我们来阅读一下公司官网（www.crynetsystem.com）上为N2制作的PDF各式广告文案：




### “所谓勇气，就是想方设法让自己迟点儿恐惧”
——五星上将乔治·巴顿

四年前N1第一次将其恐怖战力展示在世人面前的时候，我们将其定位为“最好的单兵战斗盔甲”，我们的目标决不会局限于此，留给全体Crynet研究人员的问题，就是应该如何去改进这件世人眼中的“军事艺术品”。

这次，我们的目标不是让硬件更加完美，而是让“完美”的光环套在士兵的身上。

拉德加强型辐射陶瓷防护层，用于应对各种强度EMP袭击的法拉第动态电磁脉冲防护网，体温自动适应系统我们的建议是，你完全可以忽略这些作用于N2的尖端技术，无论军事科技在今天和未来达到了何种高度，操纵这些设备的依然是以血肉之躯战斗的士兵，长时间的不眠不休会让他们疲劳无比，在压倒性优势的敌人面前，任何强力硬汉都会感到恐惧，他们的情绪会随着残酷战场环境的变化而波动，最终影响到自己的行为——其实这一切说出来并没有什么丢面子的，因为他们都是人类，直到现在

人类战争史上的第一次，战斗装甲不再仅仅是士兵的保护神，它还要提升士兵的作战效能，让他们对恐惧和疲劳这两个战场上最容易出现，同时对战斗力影响最大的身心状态彻底免疫，通过卫星、空中侦察、单兵雷达、声纳等数千种渠道绘制出士兵所在战场中的一草一木，让他们可以感知到每一次的风吹草动Crynet将要通过N2创造一种超越武器，一种超越人类想象力极限的次世代战争机器。

## “一旦同敌人接触，就不再有什么战役计划可言了”

——赫尔穆特·詹姆斯·冯·毛奇（Moltke, Helmuth von, 1907—1945），德国名将赫尔穆特·卡尔·贝恩哈特·冯·毛奇的侄孙）

人类的大脑是地球上最好的“战场计算机”，它能够以计算机无法进行的模糊方式瞬间处理成千上万个来自战场的数据流，然后做出影响整个战争进程的判断和选择。Crynet无意于用机械来挑战造物主们对人类的恩赐，我们只是想让这一优势发挥得更加淋漓尽致，这就是N2为什么会搭载新一代半自动人工智能SECOND（全称Semiautonomous Enhanced Combat Ops; Neuro-integration and Delivery AI，增强型战斗行动：神经集成递送人工智能）的原因。其核心处理单元以人体内血糖燃烧的方式进行驱动，每秒可以执行15亿次的指令。SECOND不会告诉你怎样做才能获得胜利，但是它会为你获得胜利提供各种经过筛选和分析的信息。

作为一种直接连通使用者大脑与中枢神经的AI，SECOND不仅仅能够实时阅读人体各项生理和心理数据，还会按照最优化原则调整人体内各种化学物质的含量：刺激神经元分泌更多的多巴胺，从而影响前脑和底层神经节，使得在战场上的恐惧不安情绪转化为亢奋，让士兵变成不战斗就活不下去的“瘾君子”，调整体液循环系统中血乳酸的含量，从而增强战士的爆发力和耐力，刺激肾上腺皮质产生更多的皮质类固醇，用于镇痛、消除疲劳和产生兴奋。在紧急情况下，N2还会为使用者注射肾上腺激素、氨基丁酸（消除焦虑、忧虑等负面情绪）等外部药物，让士兵每时每刻都保持在最佳状态。

＊在长时间执行战地任务（如敌后侦察、伏击）的时候，请关闭N2默认打开的优化模式，否则可能会对使用者的大脑和中枢神经产生一定的危害。

## “将对神的信仰献给上帝，将对力量的信仰交给自己”

——奥利弗·克伦威尔

从硬件设计上来看，改进型氧化钴晶格的使用让N2氢氧燃料电池的储能增加了20%，这使得穿着者可以在隐身和装甲模式下战斗更长时间（游戏中已经长到破坏平衡性的地步了），速度和力量模式的效能提升了32%。N2动力源同一代最大的不同在于，盔甲本身能够从外界转化并且采集各种能量用于补充燃料电池的损耗，包括辐射、静电、人体动能、光动能，乃至尸体腐烂后释放出来的碳原子都可以成为N2的动力源。离子电活性聚合物液态盔甲（The Ionic Electroactive Polymer Liquid Armor）提供了无与伦比的辐射和物理杀伤防御能力，改进后的神经回路系统，使得使用者脑神经发出命令到盔甲各辅助电机的反应时间缩短到0.008毫秒以下。新材料的使用使得N2的重量较前作减少了50%，这让使用者的敏捷性和灵活性得到了很大改善。

## “绝不要只给你的敌人一次小小的伤害”

——马基雅维利

N2是为各种战场环境定制的战神套装，联系Crynet，你将有机会获得现场目击和使用这一利器的机会。次时代战争到来的时候，你会因为N2超级战士站在自己这边而感到欣慰，让恐惧和无助被敌人独享吧！



# N2材料名词解释

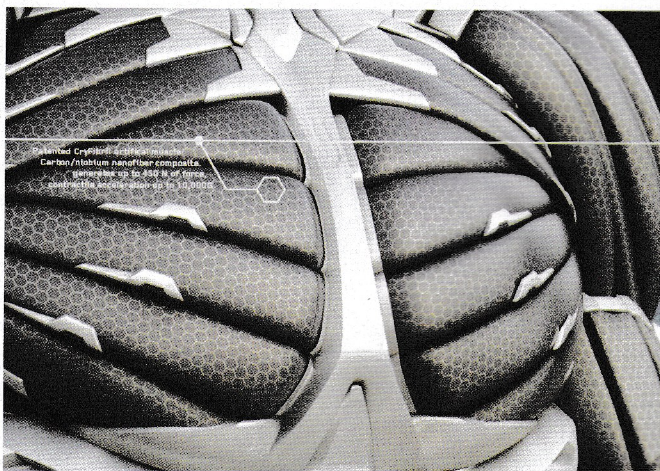
### 蜂巢型蜂钽钛合金外骨骼




钽钛两种金属的合金具有质地坚硬、延展性好，可以应对各种极端温度和强酸、高压等环境。在纳米技术尚未发明之前，哈格里夫斯一直计划以钽钛合金打造这件次世代盔甲，即便在CryFibril纳米纤维已经问世之后，Nanosuit依然需要一个用于支撑整个表面材料的骨骼。整个钽钛合金外骨骼系统基本上是从仿生学角度出发，模拟了人体的躯干骨、四肢骨和头骨，由于钽钛合金本身的防弹性能一般，因此在N2中对骨骼的数量进行了精简，仅维持基本的支撑和对整个纳米服系统的密封功能。

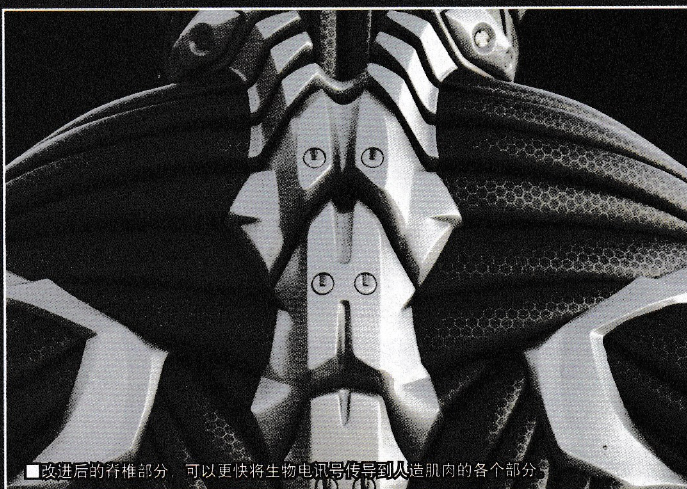
### 智能肌肉

游戏初代登场的第一代纳米服所使用的CryFibril材料，就已经实现了士兵能力的超人化，它可以让人跑得更快、跳得更高，拥有更强的力量。这一技术随后也被其他新兴军事国家克隆，但并没有创造出可以与之比肩的产品。N2所使用的改进型纳米纤维在重量上减轻了一倍，却在强度上增加了32%的，能耗仅为原作的20%(怪不得很多玩家惊呼升级后的隐身和装甲技能已经BT到了几乎不



耗能量的地步）。Cryfibril 制造的智能肌肉可以产生 450N 的力，收缩加速度高达 10000G，也就是说它可以迅速地爆发出极大的力量，力量模式正是基于这一原理。

在防护力方面，同当今以凯夫拉为代表的吸能式被动防弹材料不同的是，纳米纤维可以在子弹命中前的瞬间改变粒子的排列结构来达到抗击冲击力的目的，在防御完成后再次改变排列，将盔甲受创局部变形为原先的强度和韧性。


■改进后的脊椎部分，可以更快将生物电讯号传导到人造肌肉的各个部分。

Nanosuit 是一件"军用战斗服"的误读，不仅仅是 Crynet 带给大众的，而且就连这家次时代军武研发厂商中的绝大多数人也对此深信不疑，他们全然不知 Nanosuit 技术源自 Ceph（当然他们一样也不知道 Ceph 的存在），提升士兵战斗力只是纳米服的一个附加功能，它从一开始就是一件用于反制 Ceph 的"大杀器"，首要设计目的是让 Ceph 将穿着者识别为自己人（起码要能保证二者之间的兼容性，以便操纵外星人的设备，《独立日》里面拿苹果电脑编写一段病毒就搞乱外星人母舰的中控，这实在是扯到没边了）。因此我们可以这样说，Nanosuit 与 Ceph 利用海洋生物和被融化后的人类死体组织创造的"马甲"并无本质区别，惟一的不同就在于 Nanosuit 的穿着者是有自我意识的高智慧生物，能够暂时摆脱 Ceph 精神链接的控制。之所以用"暂时"一词，是因为纳米服会慢慢入侵使用者的意识，直到将其变成自己的傀儡。在初代剧情中，队长普费曾经一度神秘失踪，再次同队员合流的时候，他已经在外星人的飞船里走了一趟，出来的时候神神叨叨的，像通灵了一样，手里还握着一个外星的冰针枪，过了很久以后才恢复神智。在 C2 故事开头的时候，他正是因为防止自己的意识被侵蚀而沦为行尸走肉，被 Crynet 和 Ceph 中的任何一方操纵，而选择了自杀。换装 N2 后的艾卡兹在第一次遇到 Ceph 运输艇的时候，也曾经出现过短暂的意识模糊状态。

Crynet 用各种陌生的技术名词，将 N2 在已经很 NB 的基础上吹得更加天花乱坠，但一碰到具体的工作原理，就开始语焉不详。他们所回避的，正是 N2 的本质——它是一个 Ceph 同其他碳基生物的共生系统，一旦穿上这套作战服，就意味着你已经与纳米服共存，穿着者连"宿主"都算不上，因为你的意识已经不再存在于肉体，而是与生物盔甲融为一体，或者说，"铁皮人"中的那个"人"不过是一具行尸走肉。

共生过程的实现，就是通过对纳米服超能力的依赖来进行的。以最基础的加速技能为例，并不是使用了动力外骨骼就可以让士兵去追火车——尽管这个过程中无需人力的参与，但剧烈的运动会超出人类肌肉和关节所能承受的极限，像《GI JOE 特种部队》电影"巴黎追车"的一幕，换做真人就是被动力外骨骼扯到非死即残的下场了。士官长（Master Chief）之所以可以跑得很快，并不是 MJOLNIR Mark V 型核动力盔甲拖着这位星际斯巴达去跑，而是他在跑动过程中所传达的生物电信号在驱动盔甲的运作，也就是说想跑出百米 5 秒的成绩，这群人肉高达在"裸奔"的状态下就要能够做到这一点，为了突破这一人体根本无法达到的极限，所有"斯巴达计划"的参与者都通过陶瓷纤维合成材料改变了骨骼和肌肉的生长方式，也正是这项堪称"惨绝人寰"的手术让很多"准斯巴达"在走上战场之前就死在了手术台上。

同一旦出现故障只能喊大型吊车才能弄走的 MJOLNIR 盔甲相比，纳米服的重量几乎可以忽略不计了，显然后者不可能安装核反应堆和大功率动力辅助架构，所以 Nanosuit 并不是一件纯粹意义上的动力盔甲，我们应该将其称为"人肉动力盔甲"，这是由它的工作原理决定的。前文提及的注射激素，仅仅是用于抑制士兵负面情绪和疲劳感的产生，当需要使用各种特技的时候，光靠嗑药这种方式是无解的，因为就算将各种类固醇药物当饭吃，也没法让人第二天就能夺得奥运金牌。真正通过遍布全身的上万个针孔注射进使用者身体的是 Ceph 使用的纳米机器人，它们能够瞬间提高血液中碳氧化物的含量，加速血液流动，从而让士兵进入高速运动状态。N2 重新设计的外骨骼脊椎连接了人体的传导和运动神经，身体发出的运动生物电信号可以即时传达到人造肌肉，从而产生瞬间爆发力，应该说在力量强化方面 N2 已经不再是纯粹意义上的"人肉"方式了，但在 Max Speed 特技方面，长时间刺激纳米纤维维持高速运动，在储能和材料耐久度上都不允许，因此超级战士每次玩"高速杀阵"的背后，是合成纳米分子不断注射进肌肉组织，通过一次次"蹂躏"肌肉和韧带来施展草上飞绝技，其后果也是显而易见的：持续不断的刺激让运动组织过渡劳损，很快使用者全身的肌肉没有一块是完整的。

看到这里你也许要问，既然 Nanosuit 对身体的侵害如此之大，为何"《孤岛危机》系列"目前发售的三款游戏（含资料片《弹头》）中的主角们一个个都如同打不死的小强，除了编剧以外根本没有什么东西能将其搞死？这就要说到它最为本质的共生属性了：使用者身体受创以后，Nanosuit 会使用纳米机器人修复（实际为替换）坏死的组织，最初是肉体同纳米服发生黏连，到后来由于身体各器官严重受损之后由纳米服来接管人体的各个维持系统（C2 中就揭示人体与 N2 可以共用一套循环系统），最终让人变成装在在盔甲里面的行尸走肉。C2 主角艾卡兹之所以"行尸"化的速度更快，是因为从海军潜艇鹦鹉螺号脱出之后他便遭到了 Ceph 的攻击，普费前来搭救的时候，他就已经奄奄一息，看在其"马润"战友和意识尚存的面子上，普费才将他选作"革命"的继承人。在华尔街 Crynet 实验室的剧情中我们可以看到，艾卡兹浑身的骨骼几乎坏得快要散架，内脏已经变成了面糊状，却可以一次次原地满状态复活，并且最终赢得了纽约之战的胜利。其实在穿上纳米服的那一刻起，重新站起来的艾卡兹就已经不再是纯粹意义上的人类了。

玩转了纳米服，你就可以战翻沿途遇到的一切自不量力的反智生物，读懂了纳米服，你就读懂了"《孤岛危机》系列"的全部背景。在 C2 的大结局中，纽约的 Ceph 已经被清理，而全球各地的 Ceph 却如同雨后春笋般纷纷钻出地表，此时 Ceph 留守者找救兵的信号也已经发射进入广袤的宇宙，一场"World at War"，一场天地大冲撞即将展开，两个不同时期的地球智慧文明之间将爆发一场决定彼此存亡的史诗战役，让穿着纳米服的我们来见证最后时刻的到来。


▲力量感应系统可以感受使用者的力量变化，你可以一拳击穿一堵墙，也可以捧着一个花瓶穿越战场。

感谢《游戏·人》作者 Jackpot 对本文的大力协助




| 序号 | 曲名 | 出自 | 演唱者 |
|---|---|---|---|
| 1 | 《最终幻想》主题旋律 | SQUARE ENIX 精选辑《More SQ》 | — |
| 2 | マトリョーシカ | TV 动画《C》片头曲 | NICO Touches the Walls |
| 3 | もしも君が願うのなら | PSP 游戏《战场的女武神 3》主题曲 | May'n |
| 4 | Magia | TV 动画《魔法少女小圆》片尾曲 | Kalafina |
| 5 | 现实という名の怪物と战う者たち | TV 动画《爆漫王》片尾曲 | 高桥优 |
| 6 | 本气ボンバー!! | TV 动画《闪电十一人》片尾曲 | Berryz 工房 |
| 7 | ラヴ・ビート | PSP 游戏《世界传说 光明神话》精选辑 | 工藤晴香、伊藤加奈惠、平野绫 |
| 8 | 翔べるもの | Wii 游戏《最后的故事》主题曲 | カノン |
| 9 | Fly! —My Bluebird— | PS3 游戏《白骑士物语 光与暗的觉醒》片尾曲(英文版) | Cindy Alexander |
| 10 | New York, New York | 跨平台游戏《孤岛危机 2》宣传曲 | Polly Scattergood |
| 11 | with you feat.Me | PSP 游戏《世界传说 光明神话 3》主题曲 | B.o.B |
| 12 | 爱が香るころに | 《樱大战》演唱会原创歌曲 | 帝都花组、巴里花组、纽育星组 |
| 13 | 神室雪月花 原创版 | PS3 游戏《如龙 终焉》卡拉 OK 曲目 | 桐生一马 |
| 14 | 神空纯恋歌 特别版 | | 秋山骏、花 |
| 15 | GET TO THE TOP! 终焉版 | | 真岛吾郎 |

即将过去的这个春天，对很多人来说可能是最寒冷的一个春天；今年的樱花，在不少人眼中也或许是最黯淡的一年。即便如此，我们依然要重整心情，继续上路。一颗关爱之心可以为你的生活带来温暖，一条短短的祝福也会令每个人的周围充满阳光。爱有多大心有多宽，一首歌一段曲赋予我们的力量就有多大，只有不断努力才会迎来更加美好的明天。

# 《游戏·人》第四十一辑音乐CD介绍

## 1 《最终幻想》主题旋律

**编曲：**ROCKETMAN

“《最终幻想》系列”之所以能成为无数人心中永不褪色经典，除了游戏内容本身，唯美动听的音乐同样也令人难忘。这段重新混音的风笛版《最终幻想》主题旋律纯朴而简单，那段泛黄的回忆仿佛再次浮现于我们的眼前，或许这就是幻想的魅力。



## 2 マトリョーシカ

**作曲：**坂仓心悟 **作词：**光村龙哉 **演唱：**NICO Touches the Walls




四月新番《C》(全名：C THE MONEY OF SOUL AND POSSIBILITY CONTROL)是老牌动画制作公司龙之子工作室的最新原创作品。为这部以金钱与奇幻为主题的动画演唱主题曲的NICO Touches the Walls乐队由光村龙哉(主唱&吉他)、古村大介(吉他)、坂仓心悟(贝斯)以及对马祥太郎(鼓手)四人组成。主题曲《マトリョーシカ》由光村龙哉作词，也是乐队中的贝斯手坂仓心悟首次尝试作曲的曲目，他本人笑称自己一直是龙之子的忠实FANS。相信喜欢日式摇滚的乐迷一定能喜欢这首充满青春气息与节奏感的歌曲。

生き抜くために着込んだ
君だけが见える铠は
见荣と外闻に怯えた
愚かの果ての现实
身体轧むほど抱きしめてよ
いっそ坏してくれよ
売の俺の中にはまた
何の伤みもない
さらにちっぽけな俺の売
ここから出してくれ マトリョーシカ
理论武装重ね着して
やわな防卫本能さらして
冷めた君の目には
俺の何が见える?
ギラつく言叶のナイフ刺せよ
いっそ剥がしてくれよ

へらへら笑った俺の売
本性暴いてくれよ
君にいま声が闻こえるなら

光さえ届かない 心の奥の奥には
いくら坏しても坏れない 俺がいる
ぶん殴って ぶっ坏してくれよ
破って 裂いて 引っ剥がしてくれよ
ありったけ着込んだ铠を
いっそ坏してくれよ
哀れな俺のマトリョーシカ
本性暴いてくれよ
君にいま声が届いているなら

逃げも隠れもしないから
ここから出してくれ マトリョーシカ

为了生存包裹在身上的层层铠甲
只有你看得到
对外表和面子提心吊胆
那时愚蠢到底的现实
如身体交融一般紧紧地拥抱吧
帮我毁掉这些躯壳吧
尽管里面的我并无伤痕

让我从里面出来吧 套娃
从里到外用理论武装
放下方防御本能
你那冷冷的目光中
看到了我的什么？
刺耳的话语如同匕首一般
彻底帮我剥除

傻傻笑着的我的躯壳
帮我释放自己的本性
如果你此刻能能听见我的声音

在连光也无法照进的心灵深处的深处
住着一个无论怎样也无法被破坏的我
帮我彻底破坏吧

时时刻刻包裹在身上的铠甲
帮我彻底破坏吧
悲伤的我的套娃
帮我释放自己的本性
如果你此刻能能听见我的声音
我不会再逃也不会再躲
帮我离开这里 套娃

## 3 もしも君が愿うのなら

作曲：鹭巢诗郎 作词：藤林圣子 演唱：May'n

演唱事业蒸蒸日上的May'n近期推出了其第二张个人专辑《if you……》，其中收录了她为PSP游戏《战场的女武神3》演唱的主题曲《もしも君が愿うのなら》。和以往明快的曲风不同的是，May'n以充满张力的声线展现了偏向于感性的一面，钢琴以及小提琴的配奏也很好地衬托出游戏本身相对沉重的主题。值得一提的是，5月份May'n将再次来到中国举行自己的亚洲巡回演唱会，不知国内的FANS是否有机会听一下这首现场版的《もしも君が愿うのなら》。（笑）

彷徨うことに 疲れ果て
见上げる星 远く 眠りに落ちる
きれいな梦を 见れば见るほど
目が醒めた その空は 锖びついた青
运命の振り子が 名もなき仆らを
摇らし続ける……だけどきっと
もしも君が愿うのなら
まぶしい明日を……
そう 何度でも 何度でも 探し出すよ
前も见えない 暗暗からでも
终わりの来ない 悲しみの底からも
たった1つの光 なくしたくない 君に……
见せたいのさ Beautiful world

信じるものを 夺われた
瞬间 どの朝を 目指して歩く？
月の明かりを 追いかけたって
触れること さえ出来ず 远ざかるだけ
运命は仆らに 何を告げている？
"今"を乘り越え そしていつか……
もしも君が愿うのなら
优しい明日を……

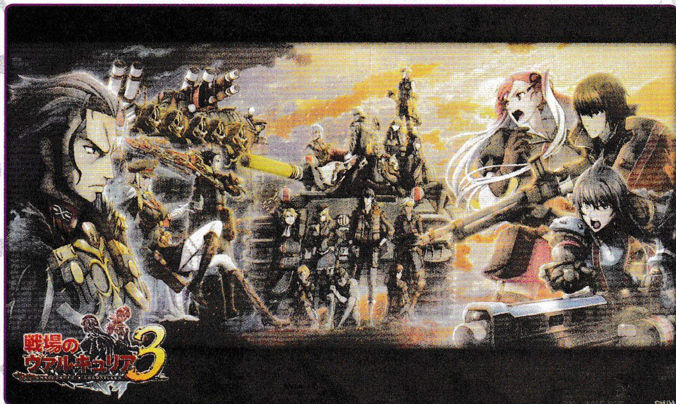
そう どこまでも どこまでも 追いかけるよ
息も出来ない 深い海までも
广すぎる空 その空の果てまでも
たった1つの光 护りたいんだ 君を……
连れてゆくよ Beautiful world
重なり积もる云を拔け 冷たい雨に止まらずに
旅を続けていれば かならず 不安という雾があけて
新しい朝が手招く すべてがきらめく。君が微笑む。
もしも君が愿うのなら
まぶしい明日を……
そう 何度でも 何度でも 探し出すよ
前も见えない 暗暗からでも
终わりの来ない 悲しみの底からも
たった1つの光 なくしたくない 君に……
见せたいのさ Beautiful world
たった1つの光 护りたいんだ 君を……
泪させるもの 伤つけるものも
届かない场所へ
连れてゆくよ Beautiful world

彷徨与疲惫的尽头
仰望心尘 陷入沉沉的梦境
越是梦见纯净的梦
醒来后看见的天空越是显得锈迹斑斑
命运的指针 摇摆着无名的我们
但是一定
如果你祈求
祈求耀眼的明天
是的 无论多少次无论多少次
也会找出答案
即使是从看不见前方的黑暗之中
即使是从没有终焉的悲伤之底

惟一的一束光 不想失去
想要让你看见 Beautiful world

深信之物被夺去的瞬间
向着哪个清晨前进？
穿越月亮的微光
就连触摸也不能够 只有渐行渐远
命运正在向我倾诉什么

跨越此刻 静待时机
如果你祈求
祈求美好的明天
是的 无论何处 无论何处 我也会追寻
即使前往呼吸都不能的深海
即使前往无尽广阔天空的尽头
惟一的一束光 想要保护你
会带你去 Beautiful world
穿过重重浮云 冷雨也不能阻止我
继续旅行 一定会驱散不安的雾
新的朝阳在招手 一切都闪闪发光 你的微笑
如果你祈求
祈求耀眼的明天
是的 无论多少次无论多少次
也会找出答案
即使是从看不见前方的黑暗之中
即使是从没有终焉的悲伤之底
惟一的一束光 不想失去
想要让你看见 Beautiful world
惟一的一束光 想要保护你
带你去眼泪的和伤害无法触及的地方
Beautiful world




## 4 Magia

作词：梶浦由纪 作曲：梶浦由纪 演唱：Kalafina



从话题性上来说，新房昭之的《魔法少女小圆》绝对堪称时下最热的动画作品，几乎一切与该片有关的内容都人气暴涨，动画的片头与片尾曲也不例外。其中片尾曲《Magia》由歌姬组合Kalafina演唱，作词作曲则依然为梶浦由纪一手操办。由于延续了一贯的凝重且神秘的曲风，空灵的嗓音动听如故，因此FANS对于这首歌的感觉应该并不陌生。另外梶浦由纪本人近期也推出了自己的最新个人专辑，感兴趣的同学不妨关注一下。

いつか君が瞳に灯す爱の光が
时を超えて
灭び急ぐ世界の梦を
确かに一つ坏すだろう
踌躇いを饮み干して
君が望むモノは何？
こんな欲深い憧れの行方に
儚い明日はあるの？

子供の顷梦に见てた
古の魔法のように
暗さえ碎く力で
微笑む君に合いたい
怯えるこの手の中には
手折られた花の勇气
想いだけが赖る全て
光を呼び觉ます 愿い

いつか君も谁かの为に
强い力を望むのだろう
爱が胸を捉えた夜に
未知の言叶が生まれて来る
迷わずに行けるなら
心が碎けてもいいわ
いつも目の前の哀しみに
立ち向かう为の 咒文が欲しい

君はまだ梦见る记忆
私は眠らない明日
二人が出会う奇迹を
胜ち取る为に进むわ
怯えるこの手の中には
手折られた花の刃
想いだけが生きる全て

心に振りかざす 愿い

囚われた太阳の辉く
不思议の国の本が好きだった顷
愿いはきっと叶うと
教えるお伽噺を 信じた

静かに笑き乱れていた
古の魔法优しく
世界を変える力が
その手にあると嗫く
终わらない梦を见よう
君と行く时の中で
想いだけが生きる全て
命を作るのは 愿い

总有一天 在你眼里燃点的爱之光
超越时空
将这快要毁灭的世界的一个梦想

确切地破坏吧
将踌躇一口气喝光吧
你想得到手的东西是什么？
这样强烈欲望的理想
会有一个梦幻的明天吗？

在小时候梦境中
看到的古魔法一样
希望用这连黑暗也能粉碎的力量
遇到一个展露微笑的你

在这惶恐不安的手中
有的是被摧残的小花一样活下去的勇气
过去的回忆是可依靠的一切
愿望唤醒了这未来的光辉

总有一天 你也会为了某个人

而渴望得到强大的力量吧
在爱捉紧了内心的夜晚
从不为人知的话语 就会诞生于世上
要是能不再困惑 继续向前的话
粉碎了这内心也可以

我渴望得到
每一刻都能勇敢面对眼前哀伤的咒语

你是活在梦境中的回忆
我是不能安睡的明天
为了实现这二人邂逅的奇迹

要向前进
在这惶恐不安的手中
是摧残了的这小花的刀刃
过去的回忆是活下去的支柱
愿望在心中舞动

被闭锁的太阳光辉

我在还喜欢不可思议之国的书本的时候
告诉我"愿望必定能实现"的童话故事
我确实相信了

静静地百花盛开的古魔法

温柔低声地告诉我
能改变这世界的力量
就在那双手里
与你一起的这时空里
进入不会完结的梦境吧
过去的回忆是活下去的支柱
创造生命的 是这愿望

## 5 现实という名の怪物と战う者たち

**作词：**高桥优 **作曲：**高桥优 **演唱：**高桥优




由漫画改编的青春励志题材动画《爆漫王》自开播以来一直深受好评，其中最新片尾曲《现实という名の怪物と战う者たち》想必也给大家留下了很深的印象。演唱者高桥优是一位以吉他弹唱起家的创作型歌手，出道近十年来并没有参与过太多商业性的音乐活动。这首歌虽然没有华丽的伴奏，但高桥优略显沧桑的嗓音却将歌词中所表达的乐观与积极的生活态度确确实实地传递给了我们所有人。

どうして仆だけがこんなに
辛いのかといつも思ってた
周りの人ばかり幸せそうに见えた
だけど君と话したら
少しだけだけど气が乐になった
似たようなことを打ち明けてくれたからかな

颜の见えない现实がときに怪物のように
仆らの志を溃そうと押し寄せてくるけれど

出会えて良かったと心から言える
人が少しずつ增えてく
その温もりを啮み缔めながら
支え合ったり卑屈をぶつけ合ったり
独りじゃ辿り着けない场所に
仆らは今きっと赴いている途中

それは伤の舐め合いだ
绮丽事だと笑う人もいるよ

少し前まで仆もそう思っていたよ
だけど信じられる人がいると
日々が少し明るくなる
意固地になっていた自分のことも分かる

いつまでも一绪にいられるわけじゃないことは
なんとなく分かっているけれど
今は手を取り合える

想い描いている景色の中では
必ず君が笑ってて
同じ喜びを啮み缔めている
信赖を置けたり谁より腹立てたり

独りじゃ过ごし得ない时间を
仆らは今きっと步めているから

失ったもの指折り数えたその后で
今ある希望とこれから手にする光を
数えてみるんだ

出会えて良かったと心から言える
人が少しずつ增えてく
その温もりを啮み缔めながら
支え合ったり卑屈をぶつけ合ったり
独りじゃ辿り着けない场所に
仆らは今きっと赴いている途中

我总是在想为什么
只有我如此辛苦呢
周围的人仿佛都无比幸福似的
可是和你倾谈之后
我稍微变得轻松起来了
也许是因为你向我说了些类似的话吧

无法看清的现实时而如同怪物一般
像要摧毁我们的志向那样压迫而来
能让我打从心底说声相遇上真好
那样的人逐渐增多
品味着那份人间温暖
互相支持 互相指出对方的缺点
孤身一人无法抵达的地方
我们现在定在前往那里的途中

也有人开口嘲笑说
那只不过在互相安慰罢了
不久之前我也是如此认为的
可是找到值得信赖的人之后
日子便稍微好过起来
还知道了自己曾经是那么的固执

无法永远陪伴在一起的含义
虽然我仍然不怎么明白
但此刻我们能牵起手

在我所憧憬的景色中
你必定微笑着
品尝着同一种喜悦
时而信赖彼此 时而无比生气
独自一人无缘享受的时间
我们此刻一定在其中前进着

用手指数过失去的东西之后
再把现存的希望与今后所得的光芒
试着细数一遍吧

能让我打从心底说声相遇上真好
那样的人逐渐增多
品味着那份人间温暖
互相支持 互相指出对方的缺点
孤身一人无法抵达的地方
我们现在定在前往那里的途中

## 6 本气ボンバー！！

**作词：**つんく **作曲：**つんく **演唱：**Berryz 工房




恐怕即使是 Level-5 也没有想到，少年漫画风格"《闪电十一人》系列"如今能取得如此巨大的成功。不仅游戏接连推出续作并获得大卖，其改编的 TV 动画也长期连载，收视率节节攀升，成为了一部老少皆宜的准国民级作品。这首轻快活泼的《本气ボンバー!!》为动画版《闪电十一人》的片尾曲之一，由日本著名少女偶像组合 Berryz 工房演唱，曲中充满了青春与阳光，让人心情愉悦。

夏じゃん！
见上げる空 青い海
WOW WOWOW
自由に描こう
仆がルール
OH YEAH！

夏 JUMP！
大きくなれ 本气(マジ)ボンバー!!
WOW WOWOW
好奇心のまま GO！
热くなれ！

游びも 100 点(ひゃく)
游びも 100 点(ひゃく)
学びも 100 点(ひゃく)
学びも 100 点(ひゃく)
时间精一杯
手を拔かない
ボンバー

くじ运のせいにゃ
绝对しねぇ
そもそも 人生 チョイスの
连续

夏じゃん！
赖れる奴 キザな奴
WOW WOWOW
いろいろ出会い
仆が育つ
OH YEAH！

夏 JUMP！
成长しろ 本气(マジ)ボンバー!!
WOW WOWOW
世界みんなで Peace！
立ち上がれ！

泪も出る
泪も出る
拍手もする
拍手もする
ほめてほめられ
やる气も出る
ボンバー

カブトムシだって
梦があるだろう
いつかは 大空の彼方
HOP STEP JUMP！

夏じゃん！
见上げる空 青い海
WOW WOWOW
自由に描こう
仆がルール
OH YEAH！

夏 JUMP！
大きくなれ 本气(マジ)ボンバー!!
WOW WOWOW
好奇心のまま GO！
热くなれ！

夏じゃん！
赖れる奴 キザな奴
WOW WOWOW
いろいろ出会い
仆が育つ
OH YEAH！

夏 JUMP！
成长しろ 本气(マジ)ボンバー!!
WOW WOWOW
世界みんなで Peace！
立ち上がれ！

夏じゃん！
见上げる空 青い海
WOW WOWOW
自由に描こう
仆がルール
OH YEAH！

夏 JUMP！
大きくなれ 本气(マジ)ボンバー!!
WOW WOWOW
好奇心のまま GO！
热くなれ！

夏天来了！
仰望晴空 一片碧海
WOW WOWOW
自由地描绘吧
我就是规则
OH YEAH！

夏天 JUMP！
长大后成为 真正的 Bomber！
WOW WOWOW
随着好奇心 GO！

热血起来！

游戏 100 分
游戏 100 分
学习 100 分
学习 100 分
时间很充裕
但不能放松
Bomber

绝对不怪责

抽签的运气
本来人生就是选择不断

夏天来了！
靠得住的人 令人讨厌的人
WOW WOWOW
各种各样的相遇
培养了我
OH YEAH！

夏天 JUMP！

成长起来吧 真正的 Bomber！
WOW WOWOW
全世界都 Peace！
站起来吧！

感动泪流
感动泪流
掌声响亮
掌声响亮
被赞扬之后
就能提起干劲
Bomber

就算是独角仙
也会有梦想吧
总有一天会飞向天空的那一边
HOP STEP JUMP！

夏天来了！
仰望晴空 一片碧海
WOW WOWOW
自由地描绘吧
我就是规则
OH YEAH！

夏天 JUMP！
长大后成为 真正的 Bomber！
WOW WOWOW
随着好奇心 GO！
热血起来！

夏天来了！
靠得住的人 令人讨厌的人
WOW WOWOW
各种各样的相遇
培养了我
OH YEAH！

夏天 JUMP！
成长起来吧 真正的 Bomber！
全世界都 Peace！
站起来吧！

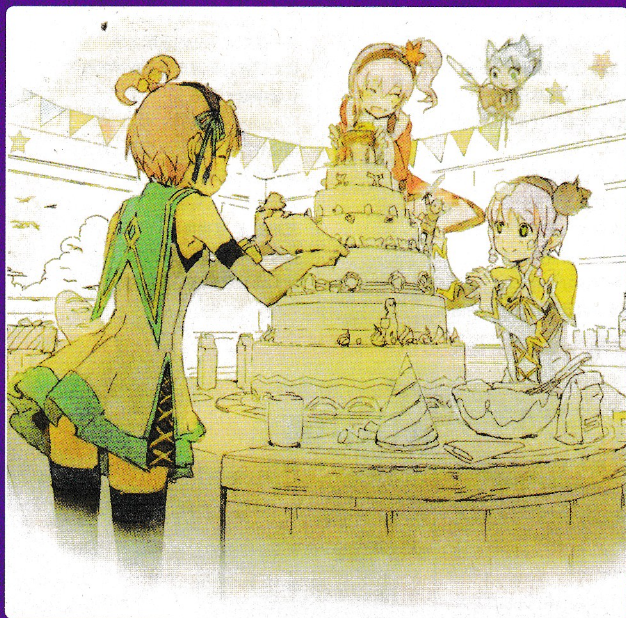
夏天来了！
仰望晴空 一片碧海
WOW WOWOW
自由地描绘吧
我就是规则
OH YEAH！

夏天 JUMP！
长大后成为 真正的 Bomber！
WOW WOWOW
随着好奇心 GO！
热血起来！

## 7 ラヴ・ビート

**作词：**福富幸宏 **作曲：**福富幸宏 **演唱：**工藤晴香、伊藤加奈惠、平野绫

PSP 平台的"《世界传说》系列"三作的女主角虽然均为粉色的头发看上去一样，而且名字中都有"卡诺诺"，但却是性格迥异的三个不同的角色，声优分别为工藤晴香、伊藤加奈惠和平野绫。趁着新作《世界传说 3 光明神话》推出之际，制作小组同时召集了这三位历代女主角的声优为游戏进行宣传，并为玩家带来了这首甜到发腻的合唱版角色歌——《ラヴ・ビート》，不知道各位 FANS 是不是喜欢呢？



ラヴ・ビート
面倒なくらい気になる ってコレ
そんなはず ないじゃん って 未知とのそう
グうの音もでないくらい 意外な感情
そんなかんじ
それが恋のはじまり ってモンでしょ
そういうことじゃなくって?
ふたりの间に距离がない?
ずっと一绪であたりまえ?

いつでも そばに いてくれるから
とくべつ 気にかけたこと ないの
いつもと ちがう 気持ちもあるの
それが恋かどうかなんて し・ら・な・い

神様に たずねるの
それが运命の出会いなのか

スキあらば そら ポンとこころのツボを突いてくる おなか
のスキ间を埋める 焼きリンゴ(すき)
ハナをつくシナモン(もすき)
好きにもいろいろあるけれど
そういうことじゃかくてさ
こころのスキ间がはち切れるほどに
埋まる そんな 気持ち

いつでも そばに いてくれるから
すべてを かけて きみをまもるよ
それはわたしの 素直なきもち

それが爱 かどうかなんて し・ら・な・い

神様に たずねるの
これが运命の出会いなのか

おしえて この気持ち
胸がいたいの
こんなふうに いままでは
感じたことないの
いつの日かわたしも
お嫁さんになるの
そんな日は 来るのかな
まだ先の话ね

恋に恋する以前の问题 (博爱?) それもいいけどさ
未来を切り开く力 爱(ラヴ・ビート) それはそうだけど
爱にもいろいろあるけれど

そういうことじゃなくてさ
奇迹を信じたく なるような
どうしようもない切ない気持ち

いつでも そばに いてほしいよ
とくべつ 気にかけたこと なかったけど
いつでも そばに いてくれること
それがわたしの 望む总て

いつでも そばに いてくれるから
すべれを がけて きみをまもるよ
いつでも そばに いてくれるから
それが恋かどうかなんて し・ら・な・い

神様に たずねるよ
これを恋と呼ぶものなのか
神様に したがうよ
これが运命の出会いなのね

"在意到觉得烦的"就是这东西
"不应该是这样的"未知的那些东西
没有发出"咕"的声音的意外的感情
就是这种感觉
这是恋爱的开始 没错吧
你说不是这样？
两个人之见没有距离？
一直在一起是理所应当？

无论何时也会在你身边
也没有特别担心你
与平时的感觉不一样
这就是恋爱吗？我～不～知～道～
神啊 我问问您
这就是命运的相遇么

亲亲的话 看吧 心里真的会痒痒的

埋在肚子里的间隙的是烧烤苹果(喜欢)
有花的商品(也喜欢)
不是这些东西啦
心里的间隙被切成两半一般地
将这种心情埋起来

一直会在我的身边
堵上一些保护你
这就是我的最朴实的心情
这是不是爱呢？我～不～知～道～
神啊 我问问您
这就是命运的相遇么

请告诉我 这份心情
心里很痛
那样的痛苦 至今为止
还没有感觉过
总有一天我也会
变成新娘子
会有那一天么
那也是很久以后的事了

迷恋恋爱以前的问题(博爱？)算了这个也不提了
拓展未来的能力 爱(ラヴ・ビート)是不是这么回事
爱之中也有很多很多东西
不是这样啦
变得开始相信奇迹了
不知如何是好的那份伤感

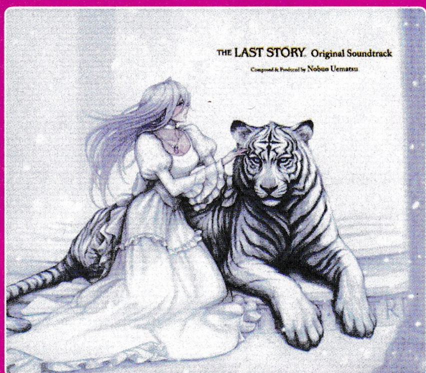
随时随地想你在身边
也没有特别担心你
无论何时也要你在身边
这就是我希望的

无论何时也在我身边
堵上一切保护你
无论何时也在我身边
这就是恋爱吗？我～不～知～道～

神啊 我问问您
这就是恋爱么
神啊 我听从您
这就是命运的相遇吧

## 8 翔べるもの

**作词:**坂口博信 **作曲:**植松伸夫 **演唱:**カノン




作为Wii平台最后的日式角色扮演游戏大作,《最后的故事》自然也承载了比以往更重的分量。在游戏圈名声远扬的大师,坂口博信和植松伸夫这两位昔日的同事时隔多年再次携手合作,为本作创作了这首宛如天籁的主题曲——《翔べるもの》。悠扬宏伟的旋律中夹杂着一丝淡淡的伤感,如此神圣却又如此遥远,令人治愈。演唱者カノン是一位旅居澳大利亚的音乐才女,2002年返回日本并正式出道,以透明清澈的嗓音以及非凡的创作才能为众多歌迷所喜爱。

Flying to the stars.
You can be far away.

翔べるもの 安らかに
悲しみ 胸に 秘め
时の轮を 遥か超え
この想い 届けたい

すべて 暗にのまれて 心なくして消える
でも あなたの 腕に抱かれ
吐息 苏る

Flying to the stars.
You can be far away.

翔べるもの とめどなく
あふれる 泪 秘め
时の轮を 遥か超え
奇迹を 届けたい

すべて 暗にのまれて 梦を无くして冻る
でも あなたの 胸に抱かれ
吐息 苏る

そして 永久に 包まれ 愿い叶う场所まで
决して 心 见失わず
翔びつづけ 还る
Flying to the stars. Far away.

Flying to the stars.
You can be far away.

能够飞翔之物 轻轻地
悲伤深藏心中
超越遥远的时之轮
想要传达这份思念

一切被黑暗吞噬 心渐渐消失
但是被你的手臂环绕
在呼吸间苏醒

Flying to the stars.
You can be far away

能够飞翔之物 永无止境
不断溢出 深藏于泪
超越遥远的时之轮
想要实现奇迹

一切被黑暗吞噬 梦渐渐冻结
但是有你的胸膛包围
在呼吸间苏醒

于是永远被埋藏 直到那愿望实现的地方
绝不迷失自我
不断飞翔着回归
Flying to the stars. Far away.

## 9 Fly! –My Bluebird–

**作词:**日野晃博 **作曲:**上松范康 **演唱:**Cindy Alexander

The wind sends a message to you my love.
It's blowing through an open window.
Brushing the hair from your face
I see a tearful eye
Pray tell my love what moves your soul to fly

Away we go in a darkening sky
the clouds are chasing all the love I send,
Over the rainbow and into the, heavens I follow you there
Be strong, my love will light up the way

Higher and higher over peaks and valleys far below
Through every forest to cross over ravagings seas you will go
The rain and the fire just feed my desire to hold you again
Fly oh fly, high as the sun

I believe, The time will come for us
And I believe, Our journey ends in love
Where there's a heaven we'll get there,
Some way and some how
Here and now you know I keep the hope alive
Fly on high, blue bird fly

Angels sing so far beyond the east end sea
Hear their song echo in the west end wind
Where there's a heaven we'll get there,
Some way and some how
Here and now you know I see our destiny
Fly on high, blue bird fly

亲爱的,轻风穿过窗户给你送来了一条消息
它轻拂开遮掩着你脸庞的秀发
使我看见了忧伤的双眸
请让我的至爱明白,她的心为何而荡漾

我们穿翔在越发暗淡的天际中
彩虹上的云彩追随着我传递出去的爱意直到天堂的一角
坚强起来吧,我的爱意将照亮前路

振翅高飞将高山远远地置于身下
穿过每一片森林,跨越无尽的海洋
将你拥入怀中的欲望是如此的强烈
飞翔吧,如烈日般地飞翔吧

我相信属于我们两人之间的时光终会到来
我坚信旅程将以我们的相爱作为终点
无论以何种办法何种方式我们终究会抵达天堂
此时此刻,你是否得知了我活着的目标
展翅高飞吧,青鸟!

天使们在东海的尽头高歌
歌曲在西风的边际间回响
无论以何种办法何种方式我们终究会抵达天堂
此情此景,你是否与我一同目睹了我们的命运
展翅高飞吧,青鸟!



这首《Fly! –My Bluebird–》来自英文版《白骑士物语 光与暗的觉醒》的片尾曲,Level–5将其与日文版主题曲以及片尾曲一并收录于该作近期发售的OST之中。有趣的是,英文版除了歌词尽量保持原汁原味以外,演唱者Cindy Alexander的嗓音也与原唱者飞兰有着很高相似度,强烈推荐听过原版的FANS千万不要错过这首别有一方风味的佳曲。

## 10 New York, New York

**原唱:**Frank Sinatra **改编:**B.o.B **演唱:**B.o.B

这首歌曲改编自Frank Sinatra的《Theme from New York》,这也是1977年经典电影《纽约,纽约》里面的插曲。Frank Sinatra在音乐方面他赢得过格莱美终生成就奖;在电影方面他凭借《乱世忠魂》获得奥斯卡最佳男配角,被誉为"二十世纪最伟大艺人"。由于要为《孤岛危机2》宣传造势,EA在游戏的首个宣传片里请来Polly Scattergood重新演绎这首经典老歌,更是在发售前的最后一个宣传片中请来说唱界的新星B.o.B专门为游戏改编了词曲。比起原版,B.o.B的说唱版热血十足,鼓励玩家不要坐以待毙,拿起手中的武器,跟外星人死磕到底!这也更加符合游戏的世界观;而女声部分则能让玩家感受到这场战役的悲壮,十分耐听!

This is the finish my friend, this is the end.
it's a revolution, it's a civillian revenge.
There's no need to move, or adjust your television.
Whenever an era dies, another era begins.
These American fights, these American wars.
These American stripes, these American stars.
but these American cages have American bars.
We hungered for truth so we headed for y'all.
Towers are crumblin', bridges are fallin'.
limits are fadin', the normal is borin'.
Looking at time move progressively forward;
Looking at days just vanish before me
You wanted a benz, but you couldn't afford it.
Now you were killed to put your foot in the (toilet.)

It's a different of madness, and never look backwards.
But this is a crisis, prepare for disater.

Start spreading the news,
I'm leaving today,
I want to be a part of it,
New York, New York, New York.

Breaker breaker 9, breaker breaker 1,9.
Could you please get an operator on the phone line.
This is not a riot, it's way much more than that.
These people are dyin', we are under attack.
Wait, let me call you back. Wait, let me get

my stack
Cuz we aint taking shit, so therefore we're fightin' back.
We aint waitin'on the line for one 9,1,1,9,9;
Whatever man, I aint got time for all this nonsense,
Enemy responses, aint a dial tone in our home on the continent

Got me in these bandages, this jungle (that's our blunderin')
Man I swear they sleepin', they unconscious, or they slumberin'.

It's how we break the peace to get a piece of what we goin' to get
Act like we new to this, act like goin' run with it
Let them know we run this shit
and let them just how you feel the way your country is
Now look how beautiful destruction is

Start spreading the news,
I'm leaving today,
I want to be a part of it,
New York, New York, New York.

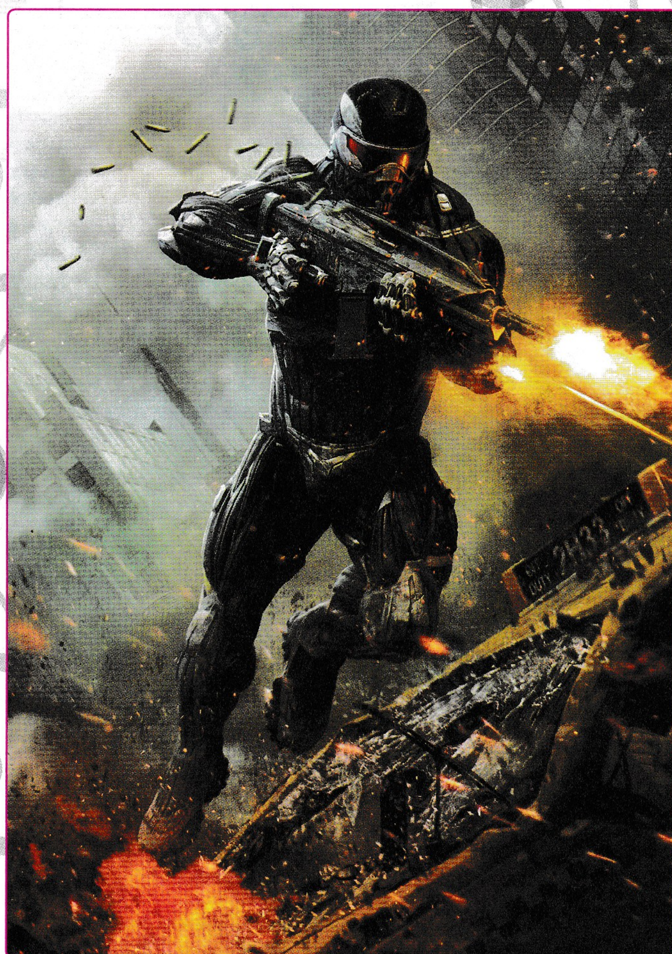
结束了,朋友。
这是一次革命,是人民的反抗。
没有必要挪动或调谐你的电视机。
一个时代终结的同时也迎来了另一个时代的开始。
属于美国人的战斗,属于美国人的战争。
属于美国人的旗帜。
美国人的囚牢却有着美国式的快乐。
我们渴求真相,于是我们勇往直前。
高塔在碎落,桥梁在崩塌。
界限越来越模糊,墨守成规让人厌烦。
目睹时光的飞逝。
目睹逝去的日子。
之前还幻想着拥有一辆你负担不起的奔驰。
现在却暴毙在厕所里。
这是一种前所未有的疯狂。
这是一场危机,做好一切最坏的打算吧。

将我往生的消息散播出去吧。
我将成为它的一部分,
纽约,纽约,纽约。
911,911

拜托你能安排一个接线员来应答么。
这场危机比骚乱要严重的多。
我们遭到了袭击,人类在灭亡。
别跑！别逃！让我们打起精神来。
我们不是吃素的,因此我们会奋力反抗。
我们才不需要什么来自 911 的救助。
不管怎样,我都不会在无谓的事情上浪费时间。
我们绝不会坐以待毙。

让身受重伤的我们一起来躁动吧。
我敢保证它们已经昏昏欲睡、意识模糊的在打盹。
我们在沉默中爆发以取回属于我们的一切。
初生牛犊不怕虎,让我们大干一场吧。
让敌人知道我们无所不能。
并让它们知道我们是多么地热爱我们的家园。
现在让我们来欣赏敌人尸横遍野的美丽景色吧！

将我牺牲的消息传播出去吧。
我将要成为它的一部分,
纽约,纽约,纽约。



# 11 with you feat.Me

作词:TEEDA, KENJI03&Me 作曲:BACK-ON 演唱:BACK-ON




组建于 2002 年的日本摇滚乐队 BACK-ON 第一次参与《传说》系列是为 2009 年的《世界传说 光明神话 2》(TOW2)演唱主题曲《flyaway》,鉴于玩家的好评与反响,NBGI 在系列最新作《TOW3》推出时同样请到了该乐队为游戏演唱主题曲。硬派的摇滚曲风在女声的演绎下刚中带柔,独特的说唱部分也让整首歌充满流行的气息,非常符合年轻人的口味,而这也恰恰正是近年来重生后的《传说》作品一直努力的方向与目标。

特别な气持ちになれる人
出会い别れの中 探し续けて

日々は猛スピードで 仆を追い越してくのに
独り立ち止まっていた……
君はただ 笑って "みんな同じだ"って言って
前を见て 歩いていた

心の中は鲜明な color
过去の痛みが缚るその体
まずはここから、共に越えるんだ!
作り上げた境界线! その手を离すな!!

君と出会えた事で、仆は强くなれた

物足りない每日が 满ち足りた日々へ
(モノクロに见えてた世界はカラー! この瞳のなかキミがいるから!)
止まっていたぼくの世界は、动き出した

今までの仆は 何をしてたんだろう
穷屈な狭い世界から 飞び出すと决めたんだ

太阳と地の间で目指す! ぶれる事はない胸のコンパス!
歩み续けんだ明日の方角! 道がないのなら、道を创作!
(音乐に)限界なんてない!!

暗い 部屋でふさぎ んだ あの顷の 仆は
明日に呼ばれても 振り向けなかった
(遥か彼方の光目指して、重ねた愿いは暗を裂いてく!)
君と出逢って笑い方も思い出せた

1+1が生んだ冲动 比翼の翼羽ばたき上升!
梦掴むまでの距离は so long! 追い风に Ride on!!
君と出会えた事で、仆は强くなれた
物足りない每日が 满ち足りた日々へ

(モノクロに见えてた世界はカラー! この瞳のなかキミがいるから!)
止まっていた仆の世界は、

この手の中に梦を掴む时は /
ずっと仆のとなりで笑っていてほしい……
(遥か彼方の光目指して、重ねた愿いは暗を裂いてく!)
君がいたから
仆は未来とまた出逢えたんだ……

我在邂逅与离别中 不断地寻找
那能够成为我特殊感情的人

时光飞速地 从我身后超越
我却独自停留在原地……
你只是 笑着 说"大家都一样"
看着前方 不断前进

心中是鲜明的色彩
被过往之痛所束缚的身体
先从这里开始,一起来跨过吧!
跨过已缔造的境界线! 不要放开这只手!!

和你的相遇,使我变得更强
空虚的每一天 都变得无比充实
(黑白的世界化为彩色! 因为你在我的眼瞳之中!)
我那静止着的世界,开始运转了

到现在为止 我到底都做了些什么
我已下定决心 要跳出这死板狭小的世界

目标是地平线! 从未触及过的心中指南针!

向着明天的方向不断前进! 没有路的话,就创作一条!
(音乐)没有极限!

闷闷不乐地窝在昏暗房间中的 那个时候的我
就算被未来呼唤 也没有回头去面对
(向着遥远彼方的光芒,交织的愿望将黑暗撕裂!)
与你的相遇令我忆起了如何去笑

由1+1产生的冲动 比翼的翅膀展翅上升翱翔!
离抓住梦想还很远! 一路顺风!!
和你的相遇,使我变得更强
空虚的每一天 都变得无比充实
(黑白的世界化为彩色! 因为你在我的眼瞳之中!)
我那静止着的世界,

在手中抓住梦想之时
我希望你能一直在我身旁微笑……
(向着遥远彼方的光芒,交织的愿望将黑暗撕裂!)
因为有你 我再次遇见了未来……

## 12 爱が香るころに

作词：广井王子 作曲：田中公平 演唱：帝都花组、巴里花组、纽育星组



对于经历过DC时代的玩家来说，《樱大战》所带来的回忆是其他任何作品都无法取代的。尽管时代早已改变，而我们的耳边似乎还是总能回响起那些熟悉的旋律。这首由帝都花组、巴里花组以及纽育星组共同演绎的《爱が香るころに》为“樱大战 · 帝都花组演唱会 2010”中公布的新歌，参与合唱的历代角色有 18 名之多，阵容之强大足以令所有 FANS 泪流满面。在青春与梦想的讴歌声中，让我们再一次华丽地出战吧——

(合唱) また君に 会いたい ふたりの胸に
ふたたび爱が 香るころに

(纽育星组) 流れ星に愿いを また君に会いたい
暗い夜を思い出が 过ぎゆく
いつも 出会いは 突然で
热い气持ちが 燃え上がって
满天の星空を
驱けめぐり 时は止めて 爱が走る 今

(巴里花组) 恋を歌うセーヌで また君に会いたい
川は流れ悲しみが 流れて
そして彼方に 凯旋の
高らかなラッパ 鸣り响くと
天空の大天使
驱け降りて 恋の花を 笑かせるだろう 今

(帝都花组) 梦に出会い远ざかり また君に会いたい
樱笑いた木の下を 笑颜で
いまは いまだけは わたしたち
光を浴びて 舞台に立つ
あのころと同じ梦
同じ花
同じ思い 歌いましょう 今

(さくら) それでも たぶん 别れの时が
やって来るのでしょう
魔法の时が消えるように

(合唱) ありがとう 忘れない

(エリカ) けど きっと 会えるよ
(ジェミニ) そう きっと 会えるね(会えるね)

(合唱) また君に 会いたい ふたりの胸に
ふたたび爱が 香るころに
また君に 会いたい ふたりの胸に
ふたたび爱が 香るころに
春は巡る いつも 美しく
君に会いたい ふたりの胸に
爱が香るころに

---

(合唱) 还想与你再见一面 两人的心中
再一次让爱在馨香时

(纽育星组) 向流星许愿 想与你再次相见
暗夜中的回忆无尽蔓延
相遇总是突然
热情开始燃烧
在满天的的星辰中穿梭 此刻时间静止 爱如疾驰

(巴里花组) 塞纳河歌咏着恋情 想与你再次相见
河流流淌着悲伤
远处传来高亢的喇叭声 是凯旋的鸣奏
天上的大天使
奔驰而至 此刻让爱之花开放

(帝都花组) 梦中相逢却又渐行渐远 渴望与你再次相见
在樱花绽放的树下 微笑着
此刻只有你与我
沐浴着光鲜 站在舞台中间
一如那时的梦境
同样的花 同样的思念 此刻让我们歌唱

(さくら) 即便如此 大概分别的时刻也会到来
魔法终会在某时消失

(合唱) 谢谢你 不会忘记

(エリカ) 但有一天终会重逢
(ジェミニ) 没错 有一天终会重逢

(合唱) 还想与你再见一面 两人的心中
再一次让爱在馨香时
还想与你再见一面 两人的心中
再一次让爱在馨香时
春天来到 美丽如故
再一次让爱在馨香时

## 13～15 如龙 卡拉OK精选集

选自：《如龙 终焉》







虽然由于地震的缘故，玩家期待已久的《如龙 终焉》不得不延期发售，但我们还是从本作预约特典的音乐CD中精选出三首卡拉OK歌曲送给大家提前解馋，这些歌曲也将收录在正式游戏的迷你游戏中。想知道侠义的极道之龙拿起麦克风放歌一首会怎样？只要走进神室町的KTV就能找到答案。生活中闯荡江湖的好汉们，其实也有柔情甚至顽皮的一面。不信大家继续往下听便知。

| 序号 | 曲名 | 演唱者 |
| --- | --- | --- |
| 13 | 神室雪月花 原创版 | 桐生一马(黑田崇矢) |
| 14 | 神空纯恋歌 特别版 | 秋山骏(山寺宏一)、花(平野绫) |
| 15 | GET TO THE TOP！ 终焉版 | 真岛吾郎(宇垣秀成) |

# 小编与上帝

**《游戏·人》第41辑 读者调查**

1. 您对本辑杂志是否满意，请您指出最满意的几篇文章。
2. 您对本辑音乐CD是否满意？对曲目有何具体意见？
3. 请给本辑《游戏·人》一个综合评价，并敬请指出一些需要在下一期中改进的地方！
4. 下辑将会给大家奉献至少一篇游人小说。作为《游戏·人》的招牌菜，游人小说栏目会继续给力。



**【鸭梨与激动】**这辑开始由奈落负责读编部分，当得知这一消息后顿感鸭梨山大同时非常激动。和胜哥比，奈落是小后辈了，不过掐指一算也是实实在在快奔三的人，总装嫩也不是办法。（笑）其实我自己也是《游戏·人》的忠实读者。第一本意义上的《游戏·人》，我觉得应该是2002年那本粉色的“《游戏机实用技术 增刊》”。其中的内容自不待言，光是附送的CD就听了无数个日夜，至今是我保存的最珍贵的物件之一。和同龄的九兵卫提起这件事，他竟然也说那张CD被他听到爆、书被翻到烂。看来那本粉色的增刊确实是一批“游戏人”心中的一个纪念啊。**【得与失】**接着上个话题，从2002年至今，我相信是我们中大部分人变化最激烈的十年。用物是人非沧海桑田之类的词汇形容或许有些过，但是大家心里都知道，02年的自己早已经渐行渐远了。你是不是还那么痴迷游戏呢？你是不是还是每周兴奋地拿着手柄战上十几个小时呢？你是不是还在每日关注最新的游戏讯息呢？你心中最重的那个游戏是不是早就远离了时代？

**跳重脚底重脚：【电子游戏的中国味道】**我们的国产游戏做到今天这个地步，恶劣的大环境要负上很大责任，但是游戏制作者本身的问题更加严重，这些人做了许许多多号称很中国特别中国极其中国的游戏，但是到了玩家嘴里，统统变成了垃圾。我们不能说这些公司不够努力、不够认真，无论如何，他们都是希望自己的作品被人认可、被人接受的，没有人会追求做一部垃圾出来。如果非要给他们定一个“罪名”的话，我认为，是他们太无知了。

我们的游戏开发者们正在一个诡异的泥潭里越陷越深，残酷的市场环境和巨大的竞争压力使他们变得越来越急功近利，越来越不愿把时间花在思考游戏的本质上面，他们在无意识地远离这片有着数千年文化沉淀的土地，在提出一个可行的方案之后，他们已经习惯于跳过灵魂与血肉的构筑过程，直接进行皮毛的装饰。拿一款RPG来说，首先从以往的作品里翻出一个已经无比成熟的系统框架做一点点细微的修改，之后就开始了一个无比繁杂的“翻译”过程，把HP改成生命值，MP改成法力值；把属性改成五行，种族改成门派；把西方现代建筑变成东方古代建筑，把迈克吉姆改成慕容轩辕，最后在广告或海报里大肆宣传——“XX游戏，唱不尽的中国味道。”——扯淡！

需要我们挖掘和参悟的，是我们这个民族的本性，我们的世界观，我们看问题的角度，想问题的方式，它们根植于我们的内心深处，融入我们的血液和骨髓，是它们让我们从根本上不同于美国人和日本人。

这是一篇长长的来信，以上只是节选了一部分。作者的怒其不争恐怕是我们大家一致的想法。前几年，我觉得国内的游戏大厂应该走的路线是：借着天赐良机一般的巨大而且无知的市场好好捞上一笔，然后再励精图治，用资本培育技术和创意。然而从目前来看，无论大厂小厂，绝大部分在做的事仍然是互相抄袭，准备吸干市场的油水；要么就是胡乱花钱，把超大笔的钱砸在充面子的项目和产品上。可见我之前指望暴发户转过头去上大学的想法，太天真了。不过仍然期待有一天能有一款国产游戏让我们自豪。不能丢了希望，即使再渺茫。

**Ranchel：**40辑的《游戏·人》出的很是时候，因为紧接着不久，日本就被tsunami了一遭，本来对游戏界已经产生默然之心的我现在居然开始关切未来游戏界的命运了。毕竟遭这么大天灾的游戏大国能否重铸游戏的辉煌，令本来已经疲乏的游戏人们重新找到希望等等发展都是值得关注的。不过现在回头看看日本以前出现的游戏，像《绝体绝命都市》、《生化危机》等危机性的游戏都让我们看到了一个时刻处于忧患状态的国家能够把这种忧患意识诠释的那么精准和深入人心，确实值得尊敬。

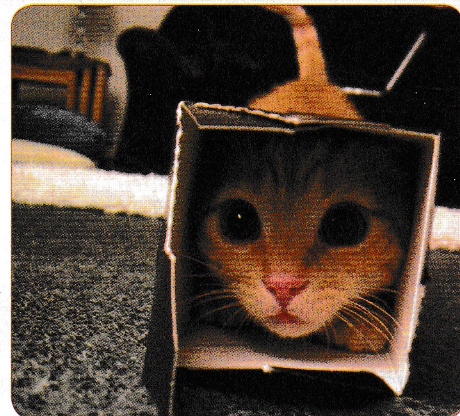
除去尊敬之外，我觉得背后的那种忧患意识是学不来的，那是一种夹杂着被害妄想和未雨绸缪的特有的岛国心态。这次地震、海啸，加上核泄漏危机给日本带来的影响很大，近几年本来就不景气的日本游戏业更是雪上加霜。但愿这些游戏厂商能走出困境，再一次给世界带来精彩的游戏。说到这，其实不少大厂已经很积极地在行动了。尤其是Capcom，从《失落的星球》开始就明显地在讨好欧美市场，近期公布的几款大作更是对准了欧美玩家的口味。加上Level-5这样目指日本市场，既有创意又有匠人气质的厂商在日本本土活跃。我们还是应该对邻居报以信心的！



**大量读者：**我有强烈的写作欲望，请问如何给游人小说栏目投稿？



游人小说是《游戏·人》的一道招牌菜，肯定是衷心期待朋友们投来佳作。但是由于小说的创作过程比较长，各种时间安排需要契合。现在有这样两种方式供各位参考：1，直接投来完整版小说。2，提供一个片段且列出故事提纲，如果可以的话，再补完。这样会有效避免浪费作者时间的问题。众小编如企盼甘露之浣熊一般期待大家的大作！



**拉比德：**我想在《游戏·人》看到更多的作品类介绍，而不是大量作者类介绍。比如双月评这个栏目就很好，但是还是过短。希望能增添重点介绍某款大作的栏目，包括这款游戏的测评、销量分析、诞生秘话、国外媒体评论、甚至玩家评论等等。这样的超大号测评。

您说的意思我很明白，这是一个非常棒的提议，应该是今后双月评的改进方向。把这封信登出来也是想看看大家的反响，希望对此有建议的朋友能发来邮件交流。

**FOXnek：**很想知道编辑们的年龄层？是大叔们还是少年？

这个……所有大叔都是从少年走来的，所有少年又将变成大叔。大叔和少年就像烤鸭和腊鸭一样，没有本质的区别，以上。总体而言，小编们有一些是70后，但大部分是80后85前。可以说是一群根正苗红的阳光少年啊！


STREET FIGHTER®
鉄拳®
TEKKEN
STREET FIGHTER X TEKKEN

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活

Culture · Entertainment · Game

# 游戏·人

¥16

2011.4

Vol.

41

从东京到牛津——野尻真太［游戏人物］

芝加哥，冰与火［工作室物语］

看他们七十二变！——二次元变身档案馆［动漫秀］

**受造之物——神话与文学中被赋予生命的物群【斑斓之书】**

**超人战天尊——Capcom的超级漫画英雄之梦【滩边旧拾】**

本手册随盘附赠不得单独销售



ISBN 978-7-88618-405-5

9 787886 184055

游戏·人 光盘定价：16.00元（CD+手册）

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新

